WWW.PCACTION.DE



PC ACTION

UNZENSIERT:
AB-16-DVD!

6/2004
MAI
€4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

2 DVDs

DAS WILLST DU HABEN!

2 VOLLVERSIONEN

TENNIS MASTERS SERIES 2003
CASINO EMPIRE

SÖLDNER BETA-DEMO

TESTE DIE OFFIZIELLE BETAVERSION! NUR BEI PC ACTION: DIE ROTE ARMEE!

DIESEN MONAT BEI PC GAMES: DIE US-EINHEITEN!

11 TOP-DEMOS

BLACK MIRROR (DT.), JOINT OPS, PORT ROYALE 2, TRACKMANIA U. M.

EXTRA-DVD MIT ONLINE-CLIENT SAGA OF RYZOM

ENDLICH SELBST GESPIELT!

HALF-LIFE 2

PROGRAMMCODE IN DEN USA ENTDECKT +STOP+ VIDEO & VORSCHAU IM HEFT +STOP+ RASTEN AUS!

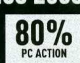
GENIAL: BETA-DEMO AUF DVD!

SÖLDNER

KLOPF MIT RUSSLAND AUF GEORGE'S BUSH!

VOLLVERSIONEN:

Tennis Masters Series 2003



80% PC ACTION





Casino Empire

70% PC ACTION

24 SEITEN
TIPPS & TRICKS
UNREAL TOURNAMENT 2004, SPLINTER CELL 2 U. V. M.

4 195002 704998 06









„Kein Ereignis in der Geschichte der USA wurde so oft missverstanden wie der Vietnamkrieg. Erst wurde falsch darüber berichtet, dann geriet er in Vergessenheit. Selten zuvor haben sich so viele Menschen über so vieles geirrt. Und nie waren die Folgen eines Missverständnisses so tragisch.“ – Richard Nixon

SHELLSHOCK™ NAM '67



PC CD

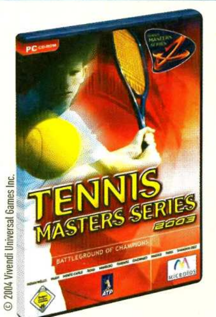






www.eidos.com

VOLLVERSION:



© 2004 Vivendi Universal Games Inc.

TENNIS MASTERS SERIES 2003

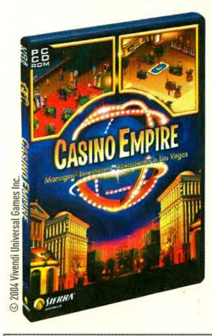
Bringen Sie es in der Weltrangliste zur Nummer 1 des weißen Sports!

- 67 Spieler mit eigenen Stärken und Stilen
- Über 60 Schlagvarianten, 10 originale Austragungsorte
- 5 Spielmodi und Spielereditor
- Mehrspielerduelle für bis zu vier Zocker
- PCA-Wertung: 80 %





VOLLVERSION:

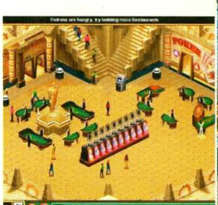


© 2004 Vivendi Universal Games Inc.

CASINO EMPIRE

Lassen Sie als Chef eines Vergnügungstempels in Las Vegas den Rubel rollen!

- Managen Sie 8 aufwendige Zockertempel!
- Über 100 Einrichtungsgegenstände
- Karrieremodus
- Spielen Sie selbst Poker oder Black Jack!
- PCA-Wertung: 70 %





VIDEOS:

30 VIDEOS AUF DVD!
6 VIDEOS AUF CD-ROM!

INTERAKTIVER TEST:
DTM Race Driver 2

ANGESPIELT:
UEFA Euro 2004

VOR-ORT-REPORTAGE:
Half-Life 2

VORSCHAU:
Serious Sam 2

DEMOS:

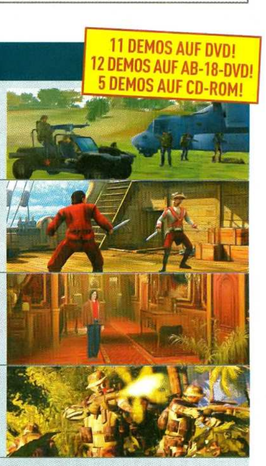
11 DEMOS AUF DVD!
12 DEMOS AUF AB-18-DVD!
5 DEMOS AUF CD-ROM!

SÖLDNER-BETA-DEMO
Überprüfen Sie aufseiten der Russen schon vor dem Verkaufsstart die Qualitäten des Mehrspieler-Shooters!

PORT ROYALE 2
Lernen Sie die Karibik-Simulation in vier Trainingsszenarien kennen.

BLACK MIRROR (DEUTSCH)
Erkunden Sie drei packende Schloss-Levels des Horror-Abenteuers.

JOINT OPERATIONS
Ballern Sie auf einer Karte mit bis zu 32 Spielern im Netzwerk.



DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 9!

Not am Mann

Für Frühlingsgefühle haben PC-ACTION-Schreibsklaven in diesem Monat keine Minute übrig. Stattdessen wird in Fürth mit schweren Verlusten gekämpft. Augerechnet der Chef der Kreativabteilung, Harald Fränkel, ist wie vom Erdboden verschluckt.





Christian Bigge: (schaut auf die Uhr): Das kann doch gar nicht wahr sein. Sieben Uhr und Meister Fränkel ist noch nicht im Büro. Irgendwas ist faul. Normalerweise kommt der Knabe doch gegen fünf nach seinem Fitnesstraining rein.

Ralph Wollner: Ich spüre seine Präsenz. Er muss hier irgendwo sein. Auf, meine Herren, durchsuchen Sie den Verlag!

Benjamin Bezold: Dass ich nicht lache. Das Einzige, was Sie spüren, ist vielleicht die Hand unserer neuen Layouterin auf Ihrer Backe, wenn Sie ihr wieder in den Ausschnitt geglotzt haben.

Andreas Bertits: Ich schau mal auf der Toilette nach. Vielleicht hat die Putzfrau Herrn Fränkel vor Schreck eingesperrt, weil Sie ihn für einen Waschbären mit Haarausfall hielt.

Marc Brehme: Und ich checke den Konferenzraum. Erst neulich ist dort Hesse auf dem Sofa eingepennt.

Plötzlich wird es hell und Haralds Kopf schwebt in die Redaktion.

Harald Fränkel: Haha, arme Schweine! Zittern Sie vor dem Verkünder der Hiobsbotschaft. Mir ist beim Sport die Bandscheibe aus der Halterung gesprungen. Deshalb falle ich für mindestens einen Monat aus. Aber mein Geist ist immer bei Ihnen.

Ralph Wollner: Oh mein Gott, wir werden alle sterben.

Jochim Hesse: Quatsch, Sie Nutella-Resteauskratzer. Ich schnappe mir die Leserbriefe. Hoffentlich hat Bezold wieder Mist gebaut. Dann schafft er den Pranger-Hattrick und wir müssen das Gequietsche seines Joysticks nicht mehr ertragen.

Christian Bigge: Ruhe im Glied! Es gibt viel zu tun. Packen wir's an!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... hat sich ein Feldbett gekauft und sucht seit zwei Wochen verzweifelt nach einem Austauschkopf bei Ebay.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... fühlt sich ungerecht behandelt. Jetzt ist er seine Kollegen endlich mal los und hat trotzdem kein schönes Leben.

JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... hat sein Fahrradschloss verloren und grüßt seinen übergewichtigen Ex-Kollegen Ahmet Iscitürk.

BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... hat die halbe Produktion mit Grippe im Bett verbracht und freut sich über seine neue Radeon 9800 Pro.

ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... raufte sich während dieser Höllenproduktion permanent die Haare und wundert sich, dass er noch keine Glatze hat.

MARC BREHME
ACTION, ADVENTURES UND WISIMS
... war so geistreich, seinen Umzug mitten in die Heftproduktion zu legen, und ist deshalb jetzt dem Wahnsinn nahe.

RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... kam wegen der qualmfreien Redaktion kaum zum Rauchen und überlegt sich zurzeit leckere Tabak-Salat-Variationen.



HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... macht sich Sorgen um den Aufschwung. Da *World of Warcraft* schon in der Beta-Phase so ein fesselnder Zeitfresser ist, droht bei dessen Veröffentlichung ein massiver Produktivitätsausfall.

THEMA DES MONATS

ab Seite 44

HALF-LIFE 2

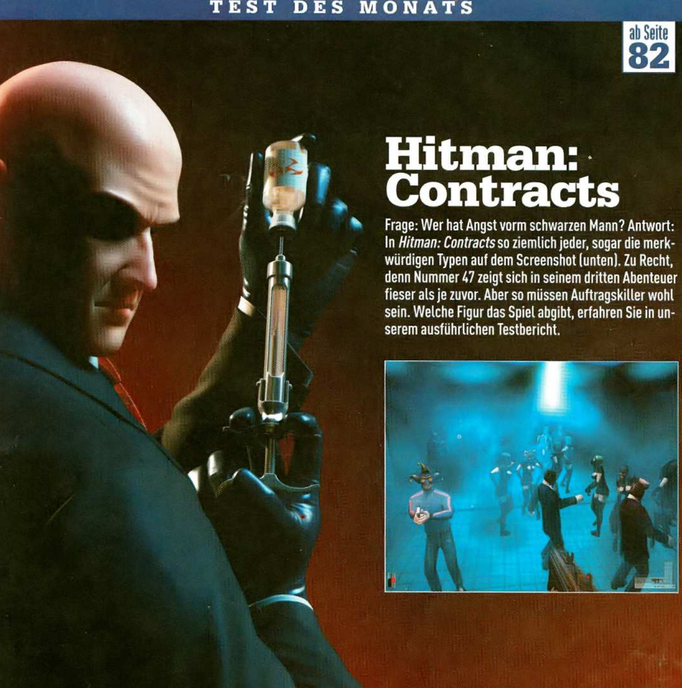
Seit der Veröffentlichung des deutschen Urlaubs-Shooters *Far Cry* liegt die Messlatte im Genre höher. Fast hätte man ja meinen können, dass die Entwickler von Valve in Ehrfurcht erstarrt seien, so lange gab's nichts Neues zu *Half-Life 2*. Alles Quatsch: Die Shooter-Hoffnung lebt und ist sogar inzwischen voll spielbar! Davon konnten wir uns selbst vor Ort in Amerika überzeugen.

TEST DES MONATS

ab Seite 82

Hitman: Contracts

Frage: Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? Antwort: In *Hitman: Contracts* so ziemlich jeder, sogar die merkwürdigen Typen auf dem Screenshot (unten). Zu Recht, denn Nummer 47 zeigt sich in seinem dritten Abenteuer fieser als je zuvor. Aber so müssen Auftragskiller wohl sein. Welche Figur das Spiel abgibt, erfahren Sie in unserem ausführlichen Testbericht.



PC ACTION

6/2004

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

Auftakt 5
CD/DVD-Inhalt 3/9
CD/DVD-Umtauschcoupon 176
Client-Anleitung The Saga of Ryzom 8
Client-Anleitung Söldner 56
Darauf wartest du 45
Das Allerletzte 178
Die zock ich am liebsten 32
Gewinnspiele-Übersicht 20
Hersteller-Hotlines 176
Impressum 177
Inserentenverzeichnis 176
Leserbriefe 30
Redaktionsspiegel 81
Sperrmüllabfuhr 34
Spielereferenzen 81
Stimmzettel 177
Testphilosophie 81

AKTUELL

America's Most Wanted 13
Atari-Gewinnspiel 17
Blood Rayne 2 17
Brothers in Arms 15
Call of Duty: United Offensive 12
D-Day 43
Duke Nukem Forever 15
Earth 2160 17
Fallout 3 15
First to Fight 13
Ghost Recon 2 13
Gothic 3 17
Kicker Manager 2004 42
Syberia 2 14
The Moment of Silence 13
Transportgigant 2 43
Unreal-Engine 3 13

SEITENSPRUNG

CT Special Forces: Biorerror 123
Harvest Moon: A Wonderful Life 122
King of Fighters 2003 123
Project Zero 2: The will to fabricate 123
Psyvariar 123
Socom 2: U.S. Navy Seals 123
Tenchu: Return from Darkness 122
Townsmen 123

BLICKPUNKT

Nokia N-Gage 2 36
Keine Eintagsfliege! Die Handymacher präsentierten in Finnland ihre neue Mini-Konsole. Wir waren dabei.

Der Mini-Publisher 38
Um Zockerträume auf den deutschen Markt zu bringen, muss man nicht Electronic Arts heißen.

Die ASUS-WWCL-Finals 40
Größer und professioneller: Im Rahmen der CeBIT holten sich Profi-Zocker wieder Preise ab.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:
Half-Life 2 44
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt hat so ein merkwürdiges Funkeln in den Augen, seit er den Über-Shooter in der Nähe von Seattle zum ersten Mal richtig spielen durfte.

Alias 60
Everquest 2 74
Ground Control 2 76
Söldner 52
Spellforce: Breath of Winter 58
The Saga of Ryzom 72

True Crime: Streets of L.A. 62
World of Warcraft 68

TEST

TEST DES MONATS:

Hitman: Contracts 82
Mord ist sein Hobby. Im dritten Teil der Saga von IO Interactive bekommt auch der fiese Killer-Glatzkopf sein Fett weg.

Angels vs. Devils 98
Autobahnraser: Das Spiel zum Film 114
Battle Mages 109
Black Mirror 102
Blitzkrieg: Burning Horizon 108
Blue Sabres 113
BUDGET: Chrome 119
BUDGET: Der Tempel des Elementaren Bösen 119
BUDGET: Heldenzeit 120
BUDGET: Medal of Honor: Allied Assault – War Chest 118
Celtic Kings: The Punic Wars 110
Crusader Kings 114
Dead Man's Hand 100
DTM Race Driver 2 88
Ein Kater macht Theater 114
Everquest: Gates of Discord 113
Far Out! 113
Final Mission 116
Gütertrennung XXL 114
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles Add-on 117
Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs 112
Port Royale 2 104
Ragnarok Online 117
Rettungshelikopter 112 114
Scenery Switzerland 117
Solid Balance 113
Trackmania 96
UEFA Euro 2004
94 PCA-Gold
Wildlife Park: Wild Creatures 113
Wonderful Madeira 117

SPIELERFORUM

Battlefield 1942 126
Battlefield Vietnam 128
C&C Generäle 129
Counter-Strike 125
Gothic 124
Gratisspiele 130
GTA Vice City 126
RtCW: Enemy Territory 125
Unreal Tournament 2003 129

SPIELETIPPS

DTM Race Driver 2 149
Port Royale 2 151
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 143
Tuning-Tipps: DTM Race Driver 2 156
Tuning-Tipps: Unreal Tournament 2004 155
Unreal Tournament 2004 137

HARDWARE

Aktuelles 158
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

BLICKPUNKT: Geforce 6800 Ultra 160
Nvidia präsentiert eine neue Grafikkarten-Generation.

BLICKPUNKT: Werbelügen 168
Keinen Durchblick mehr? PC Action verrät, was Anzeigen oft verschleiern.

VERGLEICHSTEST: Headsets 162
Jetzt gibt's was auf die Ohren. Aber welches Gerät taugt was?

Referenzen 172
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

TEST: Shuttle-PC SN86G4 164
Klein, aber oho! Der Mini-PC mit Turbo-Garantie.

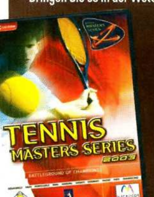
TEST: Einzeltests 166
Geprüft: Grafikkarte, Spieler-Maus, PC-Gehäuse.

THEMA TECHNIK: Marktübersicht Grafikchips 170
Gleich 138 Chips buhlen um Käufer. Wir erleichtern die Qual der Wahl.

VOLLVERSIONEN AUF DVD

Tennis Masters Series 2003

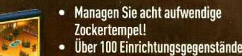
Bringen Sie es in der Weltrangliste zur Nummer 1 des weißen Sports!



- 67 Spieler mit eigenen Stärken und Stilen
- Über 60 Schlagvarianten, 10 originale Austragungsorte
- 5 Spielmodi und Spieleredititor
- Mehrspieler-Duelle für bis zu vier Zocker
- PCA-Wertung: 80 %

AUCH AUF CD-ROM!

Casino Empire



Lassen Sie als Chef eines Vergnügungstempels in Las Vegas den Rubel rollen!

- Managen Sie acht aufwendige Zockertempel!
- Über 100 Einrichtungsgegenstände
- Karrieremodus
- Spielen Sie selbst Poker oder Black Jack!
- PCA-Wertung: 70 %



SPIELETIPPS



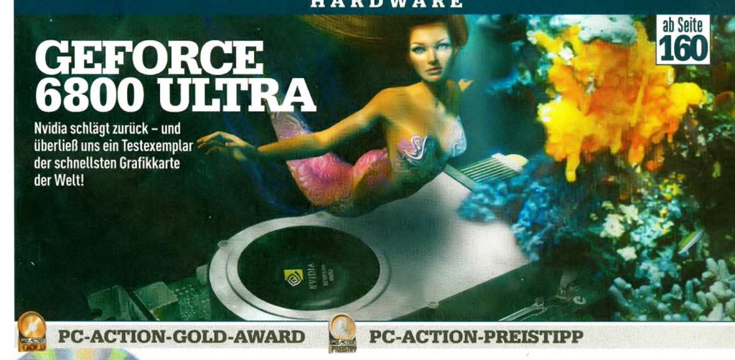
ab Seite 137

Unreal Tournament 2004

Avancieren Sie mithilfe unserer Profi-Tipps zum Levelkönig!

AUSSERDEM: SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW, PORT ROYALE 2, DTM RACE DRIVER 2 u. v. m.

HARDWARE



ab Seite 160

GEFORCE 6800 ULTRA

Nvidia schlägt zurück – und überließ uns ein Testexemplar der schnellsten Grafikkarte der Welt!

PC-ACTION-GOLD-AWARD PC-ACTION-PREISTIPP

Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

• 9 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Vollversion: Tennis Masters Series 2003, Casino Empire • 11 Spiele-Demos, darunter: Söldner Beta-Demo, Port Royale 2, Perimeter (nur auf Ab-18-DVD), Black Mirror (dt.), DTM Race Driver 2 (neu), Trackmania, Joint Operations, Splinter Cell: Pandora Tomorrow • 30 Spiele-Videos, darunter: Half-Life 2, UEFA Euro 2004, Serious Sam 2, True Crime: Streets of L.A., World of Warcraft, Hitman: Contracts, Söldner, Ground Control 2 • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

• Über 2 Gigabyte Daten • Vollversion: Tennis Masters Series 2003, Casino Empire • 5 Spiele-Demos, darunter: Söldner Beta-Demo, Black Mirror (dt.), Splinter Cell: Pandora Tomorrow • 6 Spiele-Videos, darunter: Serious Sam 2, World of Warcraft, Port Royale 2, Dead Man's Hand • Spielerforum, Gratisspiele, Tools, aktuelle Treiber und Updates

DEMO DES MONATS: SÖLDNER EXKLUSIV!

SEITE 9: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD UND CD-ROM!

Schieß los!

Mithilfe unserer Bonus-DVD in diesem Heft fühlen Sie dem Online-Rollenspiel THE SAGA OF RYZOM kostenlos auf den Zahn. Bis Ende Mai können Sie an der offenen Beta teilnehmen.

Um in die mysteriöse Welt des „lebenden Planeten" Atys einzutauchen, installieren Sie den Client von unserer Bonus-DVD. Dann müssen Sie sich registrieren. Öffnen Sie die Website www.ryzom.de und klicken Sie auf „Beta Anmeldung". Wählen Sie im folgenden Formular einen Login-Namen und geben Sie im zweiten Feld „Key activation code" den **Code ION01** ein. Nachdem Sie die restlichen Felder ausgefüllt haben, erhalten Sie eine E-Mail mit den Zugangsdaten. Starten Sie *Ryzom* und geben Sie diese Daten ein. Jetzt werden Ihnen die Beta-Server angezeigt, die zur Verfügung stehen. Stellt der Client fest, dass inzwischen Updates vorliegen, müssen Sie Ihre Version aktualisieren. Bestätigen Sie das Update und stellen Sie nach dessen Abschluss eine Verbindung zum Server her, um das Spiel zu beginnen.

CHARAKTERWAHL

Zunächst erstellen Sie einen Charakter. Wählen Sie eine der vier Rassen (Fyros, Matis, Tyrker, Zorai), Körper und Geschlecht aus. Die Fyros sind Wüstenbewohner, die von allen Rassen die größte Ausdauer besitzen und am besten kämpfen, von Magie verstehen Sie allerdings wenig. Auf Atys haben sich die Matis zu Gen-Technikern entwickelt. Sie leben im Wald im Einklang mit der Natur und schmieden die besten Schwerter. Die Tyrker nutzen Windenergie und sind von allen vier Rassen die schnellsten Läufer. Wenn Sie schnell zuschlagen und dann wieder verschwinden wollen, sollten Sie diese Jungs auswählen. Vorrangig mit Magie kämpfen die Zorai. Diese blauhäutigen Kerle tragen Masken, die ihnen das Atmen erleichtern, und zaubern sich einfach her, was sie brauchen. Nach der Auswahl der Rasse verteilen Sie Punkte auf Ihre fünf Grundfertigkeiten (Kampf, Magie, Verteidigung, Handwerk, Ernten), was sich im Spiel auch auf die Ressourcengewinnung auswirkt.

ERSTE AUFTRÄGE

Zum Schluss wählen Sie noch Ihre Startstadt, wo Sie ein Tutorial erwartet. Absolvieren Sie dieses unbedingt, um grundlegende Kenntnisse über Bewegung und Kampf zu erwerben. Arrangieren Sie danach Ihren Bildschirm um. Alle Fenster lassen sich völlig frei konfigurieren. Die Trainer-NPCs in der Dorfmitte vermitteln die ersten Aufträge. Um Ihre Fähigkeiten sicher zu steigern, sollten Sie sich anfangs in der Nähe des Dorfes aufhalten. Kleinere Gegner wie etwa Yubos erweisen sich als ideale Sparringspartner. Kommen Sie in Schwierigkeiten, flüchten Sie am besten zu den Wächtern des Dorfes. Die stehen Ihnen nicht nur mit Rat und Tat zur Seite, sondern helfen auch, wenn Sie von großen Monstern bedrängt werden. Segnen Sie trotzdem einmal das Zeitliche, gelangen Sie an einem Respawn-Punkt zurück in die Welt. Sie verlieren keine Ausrüstung, benötigen aber einige Zeit zur vollständigen Regenerierung und erlernen neue Fähigkeiten etwas langsamer.

WEITER GEHT'S!

Die deutschen Texte sind in Vorbereitung und sollen bis Anfang Mai verfügbar sein. Achten Sie auf Systemnachrichten und besuchen Sie die Foren. Später aktivieren Sie die deutsche Sprache über das *Ryzom*-Konfigurationsprogramm im Windows-Startmenü. Mehr zum Spiel erfahren Sie in unserer Vorschau auf Seite 72. MARC BREHME

Infos: www.ryzom.de, www.ryzom-game.info



Im Charakterbildschirm bestimmen Sie Rasse, Geschlecht, Aussehen und Fähigkeiten.

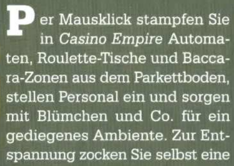


Auf der Übersichtskarte wählen Sie die Stadt aus, in der Sie Ihr Abenteuer beginnen möchten.

ACHTUNG: Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Demo-Bereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

VOLLVERSIONEN:





TENNIS MASTERS SERIES 2003

PCA-WERTUNG: 80%

Bringen Sie es in der Weltrangliste zur Nummer 1 des weißen Sports!

- **67 Spieler mit eigenen Stärken und Stilen**
- **Über 60 Schlagvarianten, 10 originale Austragungsorte**
- **5 Spielmodi und Spielereditor**
- **Mehrspieler-Duelle für bis zu vier Zocker**

Eifern Sie in dieser 3D-Tennis-Simulation Tommy Haas oder Andre Agassi nach und dominieren Sie den weißen Sport. *Tennis Masters Series 2003* lässt Sie auf zehn Original-Courts eine komplette Karriere bestreiten oder lädt zu zünftigen

GENRE:	Sportspiel
VORAUSSETZUNG:	350 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER:	500 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.microids.com
PUBLISHER: www.vivendi-universal-games.de

CASINO EMPIRE

PCA-WERTUNG: 70%

Lassen Sie als Chef eines Vergnügungstempels in Las Vegas den Rubel rollen!

- **Managen Sie acht aufwendige Zockertempel!**
- **Über 100 Einrichtungsgegenstände**
- **Karrieremodus**
- **Spielen Sie selbst Poker oder Black Jack!**

Per Mausklick stampfen Sie in *Casino Empire* Automaten, Roulette-Tische und Baccara-Zonen aus dem Parkettboden, stellen Personal ein und sorgen mit Blümchen und Co. für ein gediegenes Ambiente. Zur Entspannung zocken Sie selbst eine

GENRE:	Aufbau-Strategie
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER:	500 MByte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.sierra.com
PUBLISHER: www.vivendi-universal-games.de

Achtung, Patches!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die allerneueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installations-Routinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

DVD/CD-INHALT

MIT ✔ GEKENNZEICHNETE INHALTE BEFINDEN SICH AUCH AUF DEN CD-ROMS!

VOLLVERSION:
- Tennis Masters Series 2003 ✔
- Casino Empire ✔

DEMOS:
- TOP: Black Mirror (dt.) ✔
- Blue Sabers ✔
- DTM Race Driver 2 (neu)
- Joint Ops ✔
- One Must Fall: Battlegrounds
- TOP: Perimeter (Nur auf Ab-18-Version!)
- TOP: Port Royale 2
- TOP: Söldner (Beta-Demo) ✔
- Söldner Server
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Einzelspieler-Demo) ✔
- The Westerner
- Trackmania (Einzelspieler-Demo) ✔
- Wanted Guns ✔

VIDEOS:

Vorschau:
- Alias
- Ground Control 2
- Harry Potter: Der Gefangene von Askaban
- Serious Sam 2 ✔
- Spellforce: Breath of Winter
- Transportgigant
- True Crime: Streets of L.A.
- World of Warcraft ✔

Angespielt:
- Blitzkrieg: Burning Horizon
- Celtic Kings: The Punic Wars
- Dead Man's Hand ✔
- DTM Race Driver 2 (Interaktiver Test)
- Final Mission
- Port Royale 2 ✔
- Ragnarok Online
- UEFA Euro 2004 ✔
- Wildlife Park: Wild Creatures

Spezial:
- Die Unreal-Engine 3
- Die WWCL-Finals
- Everquest 2
- Ground Control 2
- Half-Life 2
- X 2-Con

Trailer:
- Everquest 2
- Flat Out
- Ground Control 2 ✔
- Hitman: Contracts
- Saga of Ryzom
- Soldner
- Star Wars: Battlefront

SPIELERFORUM:
- Battlefield Vietnam ✔
- Battlefield 1942
- C&C Generäle ✔
- Counter-Strike
- Gothic
- Gratisspiele ✔
- GTA Vice City
- RtCW Enemy Territory
- Unreal Tournament 2003

TIPPS & TRICKS:
- Battlefield Vietnam
- Sacred

PATCHES:
- Breed Patch #1 (int)
- KnightShift v1.2 (int)
- Raven Shield v1.56 von v1.0 (d)
- Raven Shield: Athena Sword v1.02 von v1.01 (d) ✔
- Sacred v1.5 (d) ✔
- Spellforce v1.11 von v1.0 (d) ✔
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.1 (eu) ✔
- Unreal Tournament 2004 – Startdatei (d)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:
- Ati Catalyst 4.3 Win9x_Me ✔
- Nforce Audio-Treiber 4.31
- Nforce IDE-Treiber 4.12
- Nforce-Treiber 2.41 Win9x_Me
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 56.64 ✔
- Sis 650_740 Grafik-Treiber 2.21
- VIAHyperion4in1435v
- Volari Reactor-Treiber 1.02.05
- Volari VideoCaptureDriver 1.02.05

WinXP_2000:
- Ati Catalyst 4.4 ✔
- Nforce 2_3 System-Utility 1.08.5
- Nforce Audio-Treiber 4.31
- Nforce-Treiber 3.13 Win2k_XP
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 56.72 ✔
- Sis 650_740 Grafik-Treiber 2.21
- VIAHyperion4in1451v
- Volari Reactor-Treiber 1.01
- Volari VideoCaptureDriver 1.02.05

TOOLS UND EXTRAS:
- Acrobat Reader 6.0
- Ati Refresh-Fix 0.9.9.7 ✔
- Cpu-z 1.21 ✔
- DirectX 9.0b
- Fraps 1.9D ✔
- Fraps 2.1.0 (Demo) ✔
- Gamers.IRC 4.20
- Irfan View 3.85 ✔
- moreBENCH LX – Version 4.18 ✔
- MyIE2 0.9.18.20 ✔
- Pegasus Mail 4.12a (d) ✔
- Pop-Up Stopper Basic ✔
- Refreshforce 1.10 ✔
- Refreshlock 2.02 ✔
- Rivatuner 2.0 RC143 ✔
- rTool 0.9.9.8 RC0 ✔
- Tobit ClipInc ✔
- Wallpapers
- WinDVD (Trial)
- WinZip

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

EINFACH AUSSCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.

DER NACHFOLGER ...

„... von Europas Spiel des Jahres 2000."

Gemäß Etaina (The Electronic Entertainment Award Europe)

„... des Spiel des Jahrzehnts."

PC Games 01/2003



DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH:

Über 170 Seiten für euren ganz persönlichen Lösungsweg.

€ 14,99 UVP









BEST DISPLAYED WITH ...



BEST PLAYED WITH ...



DEUS EX

INVISIBLE WAR



Jetzt im Handel!

www.deusex.com www.eidos.de

TOP NEWS

»Fehlkonstruktion: Zigarettenanzünder.«

Kommt schon!

Ja, bald geht's wieder los. Im Add-on UNITED OFFENSIVE zu CALL OF DUTY dienen die bösen Deutschen Ihnen erneut als Kanonenfutter. Recht so!

Ego-Shooter | Der Weltkriegs-Shooter *Call of Duty* führte Ende letzten Jahres wochenlang die Charts an, verkaufte sich allein in Deutschland über 100.000 Mal und räumte weltweit 120 Auszeichnungen ab. Da wundert es doch, dass Activision so lange mit der Ankündigung eines Add-ons wartete. Schnee von gestern. *United Offensive* bringt Sie im Herbst zurück auf virtuelle Schlachtfelder. Mindestens zehn neue und größere Einzelspieler-Karten sowie drei neue Kampagnen verspricht man. So kämpfen Sie in der Schlacht von Kursk aufseiten der Russen in der größten Panzerschlacht des Zweiten Weltkriegs, steigen selbst in einen Stahlkoloss und setzen Flammenwerfer und Bazookas ein. Als britischer Soldat erleben Sie Luftkämpfe während der Invasion von Sizilien. Und als Ami ballern Sie in der Ardennen-Schlacht in Häusern und Zügen herum, um die Städte Bastogne, Foy und Noville zu befreien. Dass alles historisch korrekt dargestellt wird, versteht sich von selbst. Wenn die Uzi nicht mehr ausreicht, stellen Sie im Add-on einfach ein leichtes Maschinengewehr auf. Dank erweiterter Charakterfähigkeiten entschärfen Sie ferner Granaten oder werfen sie einfach zurück. Erstaunlich: An *United Offensive* basteln nicht Infinity Ward, sondern die Gray Matter Studios (*Return to Castle Wolfenstein*). Dort will man die Grafik durch zusätzliche Wetter- und Partikeleffekte aufbohren und legt besonderen Wert auf den Mehrspieler-Modus. Gleich drei neue Spielmodi sollen heiße Internet- und Netzwerkschlachten garantieren: „Capture the Flag", „Domination" und „Panzer-Kampf".

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.callofduty.com

»Nie wieder Wodka: Kraterstimmung.«



»Granatenstark: Bombenwetter.«

Stellungsspiel

Onkel Tom macht mal wieder Terror. In GHOST RECON 2 beweisen Sie einmal mehr Ihre Führungsqualitäten als Chef einer schnellen Eingreiftruppe.



»Führt bei häufigem Gebrauch zu Geheimratsecken: N-Gage.«



»Kettenkarussel: Freifahrt.«

Taktik-Shooter | Ende des Jahres ist es wieder so weit. Dann ziehen Sie im Nachfolger zu Ubisofts *Ghost Recon* erneut als Anführer einer hochmodernen Spezialeinheit in den Kampf gegen Terror und Unterdrückung. Gegenüber Teil 1 hat sich einiges getan. So soll endlich die Story – ein Konflikt in Ostasien – einen höheren Stellenwert einnehmen und das Kommandieren Ihres Pixeltrupps noch leichter von der Hand gehen. Damit *Tom Clancy's Ghost Recon 2* auch äußerlich was hermacht, hat Red Storm eine neue Grafik-Engine aus dem Boden gestampft. Für eine möglichst realistische Waffenballistik und geschmeidige Charakteranimationen sorgt die in *Half-Life 2* verwendete Havoc-2-Technik. Übrigens sind Sie auf dem Schlachtfeld von morgen nicht auf sich allein gestellt. Ein Befehl genügt und Luftunterstützung oder Artillerie rücken – falls verfügbar – an und legen sogar Häuser in Schutt und Asche. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.ghostrecon-2.com



»Army-Propagandafilm: *A Nightmare on Helmstreet*.«

Krieg, Fried' und Reu

Bei FIRST TO FIGHT tanzt ein Soldatentrupp nach Ihrer Pfeife. Das ist schön. Doch tappen Sie in einen Hinterhalt, geht die Moral in den Keller.

Taktik-Shooter | Die *Close Combat*-Serie lebt! Take 2 hat diesen Monat gleich zwei neue Titel der Hardcore-Echtzeitstrategie-Reihe angekündigt. Aber nur *Red Phoenix*, das Spiel zu Larry Bonds gleichnamigem Bestseller, tritt direkt in die Fußstapfen der Vorgänger. In *First to Fight* befehligen Sie aus der Ego-Perspektive eine amerikanische Eliteeinheit. *Raven Shield* lässt grüßen. Größten Wert legen die Entwickler Destineer und Atomic Games bei *First to Fight* auf Realismus. Deshalb stehen den beiden Teams kampferprobte US Marines beratend zur Seite. Sehr interessant hört sich das neuartige Psychologie-Modell an. Es soll Ihre Kameraden wie Menschen agieren lassen. Voraussichtlich kommenden Winter dürfen Sie Ihre Fähigkeiten als Kommandant unter Beweis stellen. *Red Phoenix* folgt im Frühjahr 2005. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.take2.de

LIES MICH!

AMERICA'S 10 MOST WANTED

Action | Im Arcade-Shooter *America's 10 Most Wanted* jagen Sie ab Juli den Bösewichten dieser Welt hinterher. Als Kopfgeldjäger versuchen Sie nicht nur Bankräubern und Mördern, sondern auch Osama bin Laden die Handschellen anzulegen. Wenn Sie die Endgegner der Levels stellen, folgt eine 2D-Kampfsequenz. Dann liefern Sie sich reinrassige Prügeleien im Stil von *Virtua Fighter*. Das Spiel wartet mit einer eigens dafür entwickelten 3D-Engine, Motion Capturing und vielen Ausschnitten aus CNN-Nachrichtensendungen auf. (MB)

Info: www.justplayit.com



»Sauber: Handtuch.«

THE MOMENT OF SILENCE

Adventure | Mit *The Moment of Silence* veröffentlicht Entwickler House of Tales im Herbst einen Spionage-Thriller als Point&Click-Adventure. Sie schlüpfen in die Rolle von Peter Wright, der einer Verschwörung rund um das so genannte Echelon-Projekt auf die Spur kommt, deren Geheimhaltung offenbar im Interesse höchster Stellen liegt. Seine Recherchen führen Peter unter anderem zum SETI Institut, zu Alien-Fanclubs, zum Bermudadreieck, zur Orbit-Station Lunar 5 und schließlich ins ewige Eis Alaskas. Technisch soll das Adventure mit in Echtzeit berechneten Wetter-, Partikel- und Spiegeleffekten glänzen sowie lippensynchrone Sprachausgabe bieten. (MB)

Info: www.themomentofsilence.de



»Nordsee, 8 Grad, der Akku hält.«

UNREAL-3-ENGINE

Vermischtes | Auf der Game Developers Conference im kalifornischen San Jose enthüllte Cliff Belszinski neue Fakten zur *Unreal 3*-Engine. Den Befehlsstandard Pixel Shader 2.0 gibt's ebenso wie HDR (High Definition Range Rendering für ein breiteres Spektrum an Lichteffekten), das „Physics Assets Tool" (PhAT) und ein verbessertes Bump Mapping namens Virtual Displacement Mapping. Die Programmierung der Grafikschnittstelle dauert noch etwa zwei Jahre. Dass Epic Games bereits an einem Spiel mit der neuen Engine arbeitet, wollte der Chef-Designer weder bestätigen noch dementieren. So, so! (MB)

Info: www.epicgames.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	-	1	Battlefield Vietnam	EA
2	▲	NEU	Counter-Strike: Condition Zero	Take 2
3	▲	2	Sacred	Eidos
4	-	4	Unreal Tournament 2004	Atari
5	▲	NEU	Colin McRae Rally 4	Codemasters
6	▲	NEU	Far Cry	Ubisoft
7	▲	NEU	Yu-Gi-Oh!: Kaiba the Revenge	Konami
8	▲	NEU	Die Sims: Deluxe	EA
9	▲	NEU	Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs	EA
10	▲	NEU	Blitzkrieg: Burning Horizon	CDV

Quelle: SATURN



Schneegestöber

Genau wie Konstantin Wecker versinken Sie in SYBERIA 2 in der weißen Pracht. Das gibt Ihnen Rätsel auf.

Adventure | Kate Walker macht ihrem Namen wieder alle Ehre. Die junge Anwältin durchquert in *Syberia 2* stundenlang drei geheimnisvolle Länder und sucht den Weg ins mystische Syberia, dem Land der vergessenen Mammuts. Die Rätsel sind ähnlich wie im 2002 erschienenen Vorgänger wichtigster Bestandteil des Spiels und sollen von moderater Schwierigkeit sein. Ab Mai erwartet Sie ein klassisches Point&Click-Adventure mit dynamischen Grafikeffekten. Schneefall, wabernde Nebel sowie Licht und Schatten sollen der 2D-Landschaft Leben einhauchen. MARC BREHME

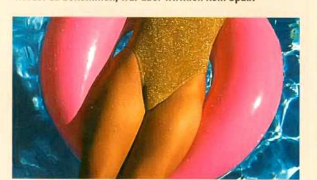
Info: www.syberia2.info

Ungelöste Geheimnisse

Trotz Nobelpreisen und *Wer wird Millionär*-IQ-Talenten: Seit Jahrtausenden geben ungeklärte Phänomene der Menschheit Rätsel auf. Die besten Beispiele dafür:

BERMUDADREIECK

Wir fragen uns schon lange, wie hier ganze Schiffe verschwinden können. Das Einzige, was wir dort jemals verloren haben, ist unsere Unschuld und diese blöde Gurke. Letztere wieder zu bekommen, war aber wirklich kein Spaß.



STEUERERKLÄRUNG

Es stimmt wirklich. Mit einer guten Steuererkärung lässt sich massig Geld sparen. Bevor wir zu dieser Erkenntnis kamen, überließen wir noch bereitwillig unserer Dauergespielin den teuren Mercedes. Was dabei herauskam, sehen Sie unten.



FRAUEN

Ja heißt ja, nein oder auch vielleicht. Welcher Mann versteht das schon wirklich? Alle, die es noch nicht aufgegeben haben und es weiter versuchen wollen, surfen zu www.frauenversteher.com. Viel Glück!



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT MUSS SICH BENEHMEN.


»Früher total im Trend: Gemeinschaftstoiletten.«

Drohen Regelbeschwerden?

Um Zucht und Ordnung zu bewahren, ist unsere hoch entwickelte Gesellschaft gut mit Regeln ausgestattet, deren Verletzung durch konkrete Strafandrohungen verhindert werden soll. Flensburg bremst Temposünder, die Zehn Gebote halten Ehebrecher in Schach und seit in der PC-ACTION-Redaktion ein Strafkatalog für Undiszipliniertheiten etabliert wurde, ist die Anzahl der Messerstechereien während der Testmuster-Verteilung eindeutig rückläufig. Doch trotz Androhung von Kartei-Punkten, Fegefeuer und Privataudienzen bei Herrn Bigge neigt der Mensch als solcher dazu, mahnenden Zeigefingern zum Trotz die schönen Regeln umgehen zu wollen. Damit solche Missstände in einer sauberen, neuen Online-Welt erst gar nicht einreißen, hat Blizzard schon während der Beta-Phase des Rollenspiels *World of Warcraft* eine „Belästigungs-Politik" veröffentlicht. Beim Versuch, jede nur mögliche Art von Verunglimpfung anderer Spieler im Keime zu ersticken, kam ein kurioser Strafmaß-Katalog heraus. So kann vorübergehend und ohne Vorwarnung vom Spiel verbannt werden, wer in seinen Chat-Ergüssen „unangebracht zur menschlichen Anatomie oder Körperfunktionen Bezug nimmt". Erst denken, dann fluchen: Mit einer Verwarnung kommt davon, wer diesen verbalen Fehlgriff nicht auf eine bestimmte Person bezieht. Aber freuen Sie sich nicht zu früh, wenn Sie auch ohne Rückgriff auf die menschliche Anatomie zu unflätigen Äußerungen in der Lage sind. In die Kategorie der Verwarnungswürdigkeiten fallen auch Pauschal-Windigkeiten wie Schmähungen jeder Art. *World of Warcraft* bietet zwar Fraktionskampf zwischen Allianz- und Horden-Völkern, aber deshalb sollten Sie einen Gegner vielleicht doch nicht als „verdammten Ork" titulieren – er könnte ja weinend einen Game-Master alarmieren. Fehlen eigentlich nur noch Strafandrohungen für Mülltrenn-Versäumnisse und Rasenmähen während der Mittagsruhe, ansonsten ist das ganze Spektrum gut abgedeckt. Dann lasst uns mal alle schön artig sein ...


»Grashoppers Zürich: Trainingslager.«

Lass ducken, Kumpel!

Ziehen Sie den Kopf ein! Bei BROTHERS IN ARMS lotsen Sie Ihren Pixel-Trupp durch den Kugelhagel.

Ego-Shooter | Mit *Brothers in Arms* wollen Ubisoft und Gearbox Software den Markt für Militär-Action-Spiele revolutionieren. Der Zweite-Weltkriegs-Shooter, geplant für diesen Winter, setzt auf ein truppenbasiertes Kampfsystem und will mit bisher nie da gewesenem Realismus glänzen. *Brothers in Arms* lässt Sie eine emotionsgeladene Kriegsgeschichte hautnah miterleben. Als Sergeant Matt Baker übernehmen Sie die Führung einer Fallschirmspringer-Einheit während der Landung in der Normandie. Fortan sind Sie für das Leben Ihrer Einheit und den Erfolg der Mission verantwortlich. Die wahre Geschichte und authentische historische Ereignisse führen Sie an zahlreiche Kriegsschauplätze. Diese wurden mithilfe von Luftaufklärungsbildern und Fotos des US-Army Nachrichtendienstes sowie Augenzeugenberichten akribisch genau nachgebildet. MARC BREHME

Info: www.ubisoft.de



»Tragisch: Contergan-Opfer.«

Weiberheld

DUKE NUKEM lässt die Frau raus!

Ego-Shooter | Aus normalerweise gut unterrichteten Kreisen bekamen wir einen Screenshot zugespielt, der Duke Nukem in Frauenklamotten zeigt. Hey, dieses Privileg ist doch normalerweise nur Herrn Bezold vorbehalten! Wir sind entzückt, denn 3D Realms setzt damit ein Zeichen gegen die Diskriminierung von transsexuellen Superhelden. Was wir weniger gut finden, ist, wie 3D Realms daraus Profit schlagen möchte. Die angekündigte Kollektion Duke-Dessous erscheint uns noch kommerzieller als Dieter Bohlens Memoiren. Um das zu verhindern, haben prominente Homosexuelle wie Elton John harsche Kritik an den verwirrten Entwicklern geübt. Auf den Erscheinungstermin im Winter 2666 hat das jedoch keine Auswirkungen.

RALPH WOLLNER & JOACHIM HESSE

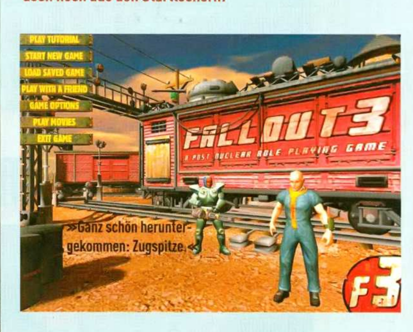
»Stahnke: Gesichts-OP gelungen.«

Foto: action press/ Montage: Zellerhoff



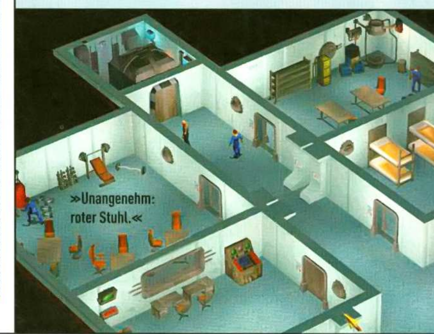
GERÜCHTE KÜCHE

Jetzt also doch? Nach einigem Hin und Her kommt *Fallout 3* doch noch aus den Startlöchern!



»Ganz schön heruntergekommen: Zugspitze.«

Und das sah ja auch schon anders aus. Zwischenzeitlich verdichteten sich die Gerüchte, dass die Arbeit am Titel völlig eingestellt worden sei. Angeblich verquasselte sich Interplays Geschäftsführer Herve Caen neulich bei einem Interview und behauptete, dass *Fallout 3* nun doch noch den Weg in die Läden finden würde. Ein externes Programmierteam, dessen Namen man noch nicht veröffentlichen wolle, säße an der Entwicklung. Lediglich der Vertrieb werde über Interplay laufen. Genauere Angaben ließ sich Herr Caen allerdings nicht aus den Rippen leiern. Eines lässt aber aufhorchen: Angeblich haben die Sparfüchse von Interplay schon seit drei Monaten keine Miete mehr gelöhnt und müssen jetzt saftige 450.000 Dollar nachbezahlen. Mathegenies können daraus sogar ableiten, wie viel die Interplay-Bude im Monat kostet. Obwohl das von PC-ACTION-Lesern wirklich ein bisschen viel verlangt ist, oder?


»Unangenehm: roter Stuhl.«

INTERVIEW

„SIE MÜSSEN NICHT JEDES SPIEL KAUFEN!“



Thomas Bäcker (rechts).

Ein Kopierschutz ist nicht immer gut. *Far Cry* und *Condition Zero* etwa laufen anscheinend nicht mit bestimmten Laufwerken oder wenn sich Emulationsprogramme auf dem Rechner befinden. Joachim Hesse klärt mit Jurist Thomas Bäcker aus Limburg (www.kanzlei-baecker.de) die Situation.

PC ACTION Herr Bäcker, welche Rechte haben die Käufer, wenn ein Spiel auf ihrem Rechner nicht funktioniert?

BÄCKER: Handelsübliche Spiele unterliegen dem Kaufrecht. Der Händler veräußert das Spiel dem Kunden ohne besondere Vereinbarung. Dadurch muss das Programm sich lediglich für den Kaufzweck des Vertrages eignen. Dies bedeutet, es muss als Spiel an sich unter der auf der Packung angegebenen Rechnerkonfiguration lauffähig sein. Die exakte Rechnerkonfiguration des Kunden bezieht das nicht mit ein. Der Händler kennt den Rechner des Käufers nicht und braucht deshalb keine speziellen Garantieaussagen zu machen.

PC ACTION Muss der Einzelhändler ein Spiel also nicht zurücknehmen?

BÄCKER: Nur falls der Schutzmechanismus fehlerhaft blockiert, steht dem Käufer ein Rücktrittsrecht zu.

PC ACTION Wann ist das der Fall?

BÄCKER: Wenn das Spiel nicht läuft und dafür einen Grund nennt, der real nicht vorliegt: Wenn beispielsweise das Spiel behauptet, es befänden sich Brennprogramme auf dem Rechner, obwohl keine installiert sind.

PC ACTION Beschneidet ein Hersteller durch Programmsperren nicht Rechte der Spieler?

BÄCKER: Der Hersteller greift nicht in die Rechte der Nutzer ein. Sein Produkt ist nicht zu beanstanden. Auch beschädigt es nicht das Eigentum der Spieler, sprich die anderen Programme auf deren Rechner. Lediglich die Kombination mit anderen Programmen wirft Probleme auf. Dies ist aber ein marktüblicher Vorgang. Man kann nun mal nicht alle Produkte sinnvoll miteinander kombinieren. Es bleibt letztlich jedem Nutzer vorbehalten, auf das Programm zu verzichten.

PC ACTION Muss der Hersteller mir vor dem Kauf mitteilen, welche Konflikte das Spiel mit welchen Programmen auf meinem Rechner haben kann?

BÄCKER: Nein. Der Gesetzgeber hat Computerprogramme von der Pflicht zur Kennzeichnung ihrer Schutzmaßnahmen ausdrücklich ausgenommen.*

PC ACTION Wäre es illegal, als berechtigter Besitzer des Originalspiels so genannte „NoCD-Cracks“ im Falle einer fehlerhaften Programmsperre zu verwenden?

BÄCKER: Das Gesetz verbietet unerlaubte Eingriffe in technische Schutzmaßnahmen. Sollte das Gericht den Einsatz eines NoCD-Cracks als solchen Eingriff bewerten, bleibt die Tat trotzdem straffrei, wenn es ausschließlich zum privaten Gebrauch des Täters oder mit dem Täter persönlich verbundener Personen erfolgt. Das bedeutet, ich muss als Besitzer des Originals keine unter Umständen langwierige Umtauschaktion starten, sondern kann mir selbst helfen.

*§ 69a Absatz 5, Urheberrechtsgesetz

Auf, Teufel, komm raus!

Ganz was Neues: In HELLFORCES schicken Sie faulige Zombiearmeen zu Luzifer zurück.



»Entdeckt: Hella von Sinnens Zwillingsschwester.«

Ego-Shooter | Dem Wissenschaftler Henry Alfred Cole gelang es, menschliche Seelen zu isolieren und als Energiequelle zu nutzen. Die seelenlosen Körper der Versuchspersonen verwandelten sich in blutdurstige Untote, die sich in rasender Geschwindigkeit vermehrten. Ein Dämon aus einer Parallel-Welt fuhr in einen der Zombies und gründete den Luzifer-Kult, der schon bald die ganze Welt bedroht. Eine heiße Spur führt Sie im Ego-Shooter direkt zum Haus des Wissenschaftlers. Hinter den modrigen Mauern lauert Anfang nächsten Jahres ein bluttriefendes Abenteuer auf Sie. Was der russische Entwickler Orion hier plant, klingt alles andere als innovativ. Nun ja, vielleicht trösten ja die versprochenen Monsterhorden über die dünne Geschichte hinweg. Warten wir es ab …

RALPH WOLLNER

Info: www.buka.com

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH …

Armando „AJ“ Marini?

ER HAT ALLES: TALENT, KÖRPERBAU UND KOHLE. ES IST ALSO WOHL NUR NOCH EINE FRAGE DER ZEIT, BIS MARINI ALS GOUVERNEUR KANDIDIERT.

»Immer Ärger mit aufdringlichen Fans: Jessica Alba (links).«

„Ich mag fettiges Essen und stehe auf große Brüste.“ Wow, so viel Ehrlichkeit ist uns bei einem Interview selten entgegengeschlagen. Der große, durchtrainierte Mann auf der anderen Seite des Schreibtischs ist AJ Marini (im Bild rechts), der gut gelaunte Chefdesigner von *Battlefield Vietnam*. Der 35-jährige Kanadier scherzt gerne und nimmt auch sonst kein Blatt vor den Mund: „Ich lasse mir ungern etwas sagen und bin lieber mein eigener Boss [...] Amerikaner liegen mir nicht besonders, sie stehen zu sehr auf Waffen und sind mir zu kriegerisch.“ In Anbetracht der Tatsache, dass es sich bei *Battlefield Vietnam* auch nicht gerade um eine Kindergarten-Simulation handelt, verwundert die letzte Aussage doch. Darauf angesprochen, erwidert Marini: „Ich bin nicht so der Militär-Typ. Krieg ist schrecklich. Ich kann gut zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden.“ Das nimmt man dem sympathischen Formel-1-Fan sofort ab. Er scherzt und lacht in einer Tour. *Battlefield Vietnam* ist für ihn ein virtueller Wettkampf, ein simples Spiel, sonst nichts. Privat lebt Marini in London/Kanada. Er mag es, in Ruhe Eishockey zu schauen oder zu Hardrock-Klängen das eher spärliche Haupthaar zu schwingen. Seinen ersten Spielehit landete Marini 1996 mit dem Playstation-Titel *Blood Omen: Legacy of Kain*. Nach zahlreichen weiteren Veröffentlichungen, vor allem für Handhelds, erhielt der Uni-Absolvent den Auftrag für *Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII*. Von dem Ergebnis war Digital Illusions so überzeugt, dass Marini seine Arbeit mit *Battlefield Vietnam* fortsetzen konnte. Netter Typ!

RALPH WOLLNER

LIES MICH!



BLOODRAYNE 2

Action | Als Blutsauger-Dame Rayne haben Sie es sich im Actionspiel *Bloodrayne 2* zur Aufgabe gemacht, die Apokalypse aufzuhalten. Durch ein ausgefeiltes Combo-System lassen Sie die Feinde im Kampf ordentlich bluten. Der rote Saft dient gleichzeitig auch als Munition, denn Blut lädt Ihre Vampirwaffen wieder auf. Außerdem erweitern Sie im Laufe des Spiels Ihre Fähigkeiten, indem Sie sich von den Lebenden ernähren. Ab Oktober laufen, rennen, klettern und springen Sie durch dunkle und gefahrvolle Nächte. (AB)

Info: www.bloodrayne2.com

BUCHTIPP: PC EINSTEIGERWISSEN

Vermischtes | Sie haben sich einen neuen PC zugelegt, kennen sich mit den Programmen aber nicht so gut aus? Dann können wir Ihnen das 400-Seiten-Werk *PC Einsteigerwissen* vom Metys-Verlag empfehlen. Verständlich erklärt werden unter anderem Windows XP, der Internet Explorer und Outlook Express. Komplett in Farbe kostet die 2004er-Ausgabe knapp 18 Euro. Ein kostenloses Probekapitel gibt's auf der Webseite. (AB)

Info: www.metys.de

GOTHIC 3

»Unerotisch: Rückenbehaarung.«

Rollenspiel | Endlich gibt es neue Infos zum heiß erwarteten Rollenspiel *Gothic 3*. So werden Teile der 3D-Engine zwar lizenziert, den Löwenanteil programmieren die Jungs von Piranha Bytes allerdings selbst. Außerdem soll die Spielwelt noch größer werden als im Vorgänger. Die Geschichte dreht sich um die Ursache des Götterkriegs, außerdem erfahren Sie mehr über den mysteriösen Zauberer Xardas. Wenn Ihnen das nicht noch mehr Appetit auf das Spiel macht, dann wissen wir auch nicht weiter. (AB)

Info: www.piranha-bytes.com

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Welcher Satz trifft auf Counter-Strike am meisten zu?

- Was ist Counter-Strike? 12%
- Ich spiele es immer noch regelmäßig. 20%
- Bitte nicht verraten: Ab und zu spiele ich es noch. 19%
- Das ist so alt, dass es kein Schwein mehr braucht. 27%
- Ich hasse es! 22%



Heißes Eisen

So wie ein Vanilleeis mit Schokostreuseln schmecken die ersten Bilder von EARTH 2160 nach mehr. Kein Wunder, der Vorgänger war ja auch erste Sahne.

Echtzeit-Strategie | Fans der Strategiespiele *Earth 2140* und *2150* haben Grund zur Freude, denn am Nachfolger wird schon seit einiger Zeit geschraubt. *Earth 2160* verpasst man eine völlig neue 3D-Engine, bei der Sie sogar jeden Schaden an einzelnen Einheiten erkennen. Nach der Vernichtung der Erde gründeten die Überlebenden des Vorgängers eine neue Zivilisation auf dem Mars. Der alte Hass zwischen den drei Fraktionen Eurasian Dynasty, Lunar Corporation und United Civilized States existiert aber noch immer. Doch eine neue, außerirdische Bedrohung steht bereits in den Startlöchern. Ob sich die Fraktionen gegen den neuen Feind zusammenschließen oder sich gegenseitig ins Nirwana bomben, liegt Ende des Jahres an Ihnen. ANDREAS BERTITS

Info: www.earth2160.com

ATARI macht's möglich!

Im Herbst ist es endlich so weit. Der dritte Teil von *Rollercoaster Tycoon* kommt in die Läden. Damit Sie sich im Vorfeld auf das turbulente Vergnügen einstellen können, verlost Atari

ein **Wochenende in Disneyland Paris** für zwei Personen im Wert von 800 Euro!

Wenn Sie sich zwei Tage unter das Franzosenvolk mischen wollen, beantworten Sie einfach unsere Preisfrage per SMS.

Frage: Was ist kein Wein?

A) Burgunder
B) Bordell
C) Bordeaux

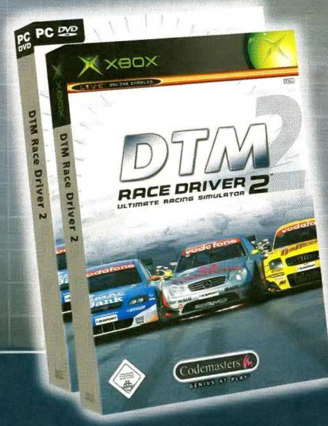


Foto: action press

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20.

Jede Menge Muskeln. Null Prozent Fett.







PC DVD

XBOX LIVE

12 SPIELER

XBOX







Knallhart aufgerüstet in die neue Saison!

Das offizielle Spiel zur DTM packt die Trickkiste aus: Zum eigenen DTM-Modus mit allen 10 Rennen, Autos und Regeln der Saison 2003 gehen jetzt Formel-Rennwagen, Trucks, GT-Rennen, Rallye, Eisrennen uvm. an den Start. 38 lizenzierte Wagen über 35 Strecken knüppeln? DTM Race Driver 2 bietet das ultimative Racing-Paket – natürlich voll Netzwerk- und Xbox-Live-fähig. Kribbelt's? Einsteigen und abdrehen!

www.codemasters.de



Mitmachen und abgreifen per SMS!

ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 18

Spiel, Spaß und Spannung gibt's nicht nur in Überraschungseiern. Atari und PC ACTION schicken zwei Personen für ein tolles Wochenende ins Disneyland Paris, Übernachtung inklusive. Lust auf einen Kurzurlaub? Dann beantworten Sie einfach die Frage auf Seite 18 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 39" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 39 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari-Disney", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de

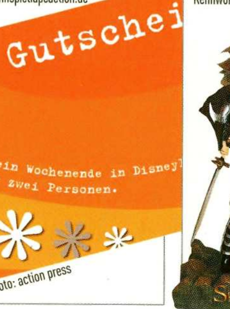
Gutschei
800€
... für ein Wochenende in Disney Paris für zwei Personen.

Foto: action press

SPELLFORCE: BREATH OF WINTER

SEITE 58

Schluss mit schmucklosen PCs. PC ACTION verlost in Zusammenarbeit mit Jowood eine hübsche Elfenfigur zum Add-on des Strategie-Rollenspiel-Mix. Obendrauf gibt's noch drei T-Shirts. Beantworten Sie die Frage auf Seite 58 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 40" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 40 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Spellforce", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DTM RACE DRIVER 2

SEITE 91

In Zusammenarbeit mit Codemasters verlosen wir echte Hammer-Preise zum neuen Rennspiel-Shooting-Star, unter anderem eine limitierte Crystal-Xbox, das Creative-Lautsprecher-Set T 7700, eine Creative Sound Blaster Audigy 2ZS und jede Menge Spiele. Was Sie tun müssen, um diese Schätze abzugreifen? Beantworten Sie die Frage auf Seite 91 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 41" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 41 D) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „DTM 2", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de



MP3-PLAYER VON MAXFIELD

SEITE 158

Jetzt gibt's was auf die Ohren. Mit Unterstützung von Maxfield verlost PC ACTION fünf MAX-P01-MP3-USB-Sticks und drei MAX-P-02-Flash-MP3-Player. Beantworten Sie die Frage auf Seite 158 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 42" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 42 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Maxfield", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

maxfield
PRODUCTS IN MOTION
MAX P-01
MP3-USB-Stick
128MB
3 in 1 MP3-PLAYER, VOICE RECORDER AND MASS STORAGE DEVICE

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 32

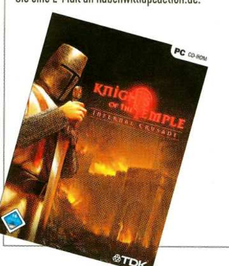
Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 37" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 37 Spellforce) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 45

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 38" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 38 UT 2008) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Durch einen bedauerlichen Irrtum fehlten in der letzten PC ACTION die Teilnahmebedingungen für das *Beyond Divinity*-Gewinnspiel. Die Preise wurden unter den Teilnehmern aller Gewinnspiele verlost.

*€ 0,49/SMS (alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); ** € 0,60/SMS; *** Sfr 0,70/SMS; ****€ 0,41/Min.; ***** Sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

VER GENERATION

1&1 Root-Server L
Nur
69,–
€/Monat*
75 GB Traffic/Monat

NEU!

POWER-HARDWARE!

Schnellere Prozessoren und doppelter Arbeitsspeicher – das bedeutet, jetzt haben Sie Kapazitäten für größte Datenmengen und aufwändigste Programme!

intel inside pentium 4
intel inside celeron

IP 212.227.142.1

NEU!

WINDOWS SERVER 2003

Standard Edition

Bei den 1&1 Windows-Servern ermöglicht Ihnen die erweiterte Version von Windows Server 2003 ab dem 1&1 Windows-Server XXL (169,– €/Monat*) z. B. die Nutzung von erweiterten Terminal-Diensten, Streaming-Media, die Installierung eigener (selbst lizensierter) SQL-Server u. v. m.

1&1 MANAGED-SERVER
Eigener Server mit 1&1 Full-Service!

- **Neu!** 100% Backup für optimale Datensicherheit
- Fix und Fertig vorkonfiguriert
- Komplettservice (Hardware-Einrichtung, Administration, ...)
- Alle 1&1 Hosting-Features wie z. B. 1&1 Business-Tools zur Kundengewinnung – in2site-Dialogtool, 1&1 Web-Database, 1&1 WebStatistik u. v. m. – sowie dem großen 1&1 Software-Paket – ideal für Aufbau und Betrieb hochwertiger Websites.

PhotoImpact
NetObjects FUSION 7.5

1&1 Managed-Server L
Nur
89,–
€/Monat*
75 GB Traffic/Monat

1&1 MANAGED-SERVER L:
Intel Celeron mit 2.400 MHz, 512 MB-RAM, 80 GB Festplatte, 75 GB Traffic/Monat

1&1 Managed-Server mit noch schnelleren Prozessoren und mehr Speicherplatz, z. B. Intel Pentium 4 mit 3.060 MHz-Prozessor und 120 GB Festplatte finden Sie im Internet: www.1und1.de/server

** Software wird in anderer Verpackung geliefert.

Ihre Daten sind es wert: Die neue 1&1 Server Generation überzeugt durch mehr Leistung, Performance und Sicherheit als je zuvor. Mehr Details im Internet.



www.1und1.de/server

NETNEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

ASUS WWCL sponsored by intel

Felix Lohmeier
Aka Parcefix
20 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Die CeBIT war ein Meilenstein der E-Sport-Geschichte. Der elektronische Wettkampf in Hannover stellte alle bisherigen Events in den Schatten."



»Der Bachelor versucht es nun am anderen Ufer.«

»Gefasst: Billy und Willy the Kid.«

»Schüttel-WM: Finale.«

Fotos: MoG

Willst du kicken?

Auf der CeBit rollte im Rahmen des FIFA SUPERCUPs 2004 der virtuelle Ball den ganzen Tag. Sogar die Prominenz gab sich die Kugel.

E-Sport | Am Stand von Fujitsu Siemens Computers (FSC) spielten Zocker EAs *FIFA 2004*. Alle Tagessieger räumten ein Komplettsystem ab und traten dann zur Endausscheidung bei GIGA Games im Fernsehen an. Letztlich setzte sich Marc „[pG]Wurst" Knieb (kleines Bild links) gegen alle anderen Kontrahenten durch, kassierte 4.000 Euro Preisgeld und wurde im Anschluss prompt in das Elite-Team von FSC berufen. Zusammen mit seinen beiden Teammitgliedern Dennis und Daniel Schellhase, die durch den *FIFA*-Sieg auf den World Cyber Games auf sich aufmerksam machten, konzentriert sich Marc nun auf die Qualifikation für die World Cyber Games 2004. Die Schellhase-Twins moderierten das Spektakel. Am Rande liefern sie sich einige Showmatches mit den Tagessiegern und waschechter Fußballprominenz. Dabei mussten die Zwillinge eine unerwartete Niederlage hinnehmen: Michael Preetz, 36-jähriger Ex-Bundesligastürmer (großes Bild), besiegte den *FIFA*-Weltmeister Daniel „hero" Schellhase sensationell mit 3:1. Außerdem trugen Christian Rahn (HSV) und Arne Friedrich (Hertha) ein Duell auf virtuellem Rasen aus. Friedrich gewann klar mit 3:0. Steigt Hertha jetzt doch nicht ab? FELIX LOHMEIER

Info: www.mog-group.de/supercup



»Kannibalen-Hochzeit: ausgekochte Burschen.«

Auf der SUMMIT in Osnabrück trafen sich die Schwergewichte der LAN-Party-Szene. Hunderte von Zockern gaben sich Bingorunden und edlen Speisen hin.

LAN-Party | Veranstalter innovaLAN wandte sich mit der *The Summit* abermals speziell an den anspruchsvollen Zocker. Die Rechnung ging auf, denn diesmal waren alle rund 1.000 Plätze in Osnabrück trotz kräftig angezogener Preise ausverkauft. Das verbesserte Platzangebot, ein Shuttle-Service zwischen Parkplätzen und Spielhalle und beheizte Duschcontainer entzückten die Baller-Elite. Wie im Jahr zuvor überfielen am Samstagnachmittag hungrige Zocker das mit edlen Speisen angerichtete Buffet. Frisch gestärkt, zeigten die E-Sportler dann Spitzenleistungen: Das NGL-Turnier in *Counter-Strike 1.5* konnte „Mousesports" für sich entscheiden und verwies „Alternate aTTaX" auf den zweiten Platz. Im *Battlefield*-Finale reichte es für „Mousesports" allerdings nur für die Silbermedaille, denn im Finale hatten sie gegen „ping-of-death" das Nachsehen. Allgemein angetan war man vom Rahmenprogramm: Die NGL organisierte den Tropen-Ballermann *Far Cry* zum Anspielen, eine Gastjury aus Teilen der DCMM richtete einen Casemod-Contest aus und für ausgelassene Stimmung sorgte *Bingo* auf der Bühne. Lediglich den Presseansturm empfanden einige Zocker als störend, weil sie von den Reportern bedrängt wurden. Wir sind böse! Die nächste Veranstaltung in Osnabrück folgt erst im nächsten Jahr. InnovaLAN konzentriert sich bis dahin auf die *Northcon* in Neumünster mit 1.500 Plätzen. FELIX LOHMEIER

Info: www.thesummit.de

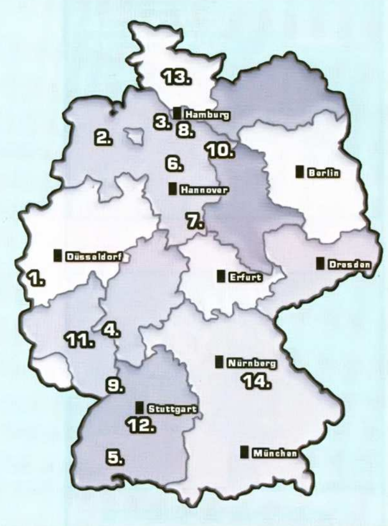
Fotos: innovaLAN


»Drehen öfter mal durch: Frauen.«

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	ASUS WWCL sponsored by intel	URL
	DEUTSCHLAND					
1	Gunsnbits 26	08.05.2004	52379 Langerwehe	230	✔	www.gunsnbits.de
2	nFrag 4	14.05.2004	26123 Oldenburg	672	✘	www.nnga.info
3	MultiMadness 23	14.05.2004	21220 Seevetal-Maschen	276	✘	www.multimadness.de
4	Operation Glowin Mouse	21.05.2004	65474 Bischofsheim	365	✔	www.ogm-ev.de
5	Gamerz@mosphere VII	21.05.2004	78234 Engen	250	✔	www.hegau-networx.de
6	Alpha EFTA	28.05.2004	29221 Celle	496	✔	www.alpha-lanparty.de
7	LANarena 7	28.05.2004	38871 Ilsenburg	666	✘	www.lanarena.de
8	LAN-Inferno 12	28.05.2004	21357 Bardowick	314	✘	www.lan-inferno.com
9	Lanable #4	28.05.2004	75053 Gondelsheim	300	✘	www.lanable.de
10	SpeicherLAN 4	28.05.2004	29410 Salzwedel	280	✔	www.speicherlan.de
11	BK(XX)L	29.05.2004	55543 Bad Kreuznach	514	✔	www.bk-lan.de
12	Dimensions II '04	04.06.2004	72768 Reutlingen-Romm.	384	✔	www.dimensions.de
13	NorthCon Sommer 04	04.06.2004	24537 Neumünster	1534	✘	www.northcon.de
14	Oberpfalz-LAN Phase 4	04.06.2004	92421 Schwandorf	350	✘	www.o-lan.de
	ÖSTERREICH					
	nur48stunden Teil 12	20.05.2004	8200 Gleisdorf	356	✔	www.nur48stunden.at
	HTL Lan 2004	29.05.2004	5020 Salzburg	250	✔	www.htl-lan.at
	LAN04: The Awakening	11.06.2004	3400 Klosterneuburg	264	✔	www.landing.at
	SCHWEIZ					
	Netplex Vol.1	21.05.2004	3550 Langnau	170	✔	www.netplex.ch
	LAN-Trophy 04	06.08.2004	6222 Sursee	250	✘	www.lan-trophy.ch

»Lecker: Dirne Helene.«




Hol's dir!

Mit BIOSFEAR können Sie spielend Preise gewinnen.

Gewinnspiel | Wie in jedem Online-Rollenspiel schlachten Sie auch in *Biosfear* Monster. Haben Sie sich schon immer gewünscht, dabei einfach etwas aufzusammeln, was Sie auch real zum Spielen brauchen? Zum Beispiel schicke Thebe- oder Medusa-5.1-Headsets oder ein Apollo 2.1 Premium Edition Subwoofer-System von Speedlink? Oder ein PC-ACTION-Jahresabo? Dank *Biosfear* greifen Sie solche Genialitäten einfach ab. In der Zeit vom 6. bis 20. Mai lassen besiegte Monster im Spiel Geschenkpäckchen fallen. Jeder, der eines findet, erhält den entsprechenden Gegenstand tatsächlich. Die Software des einsteigerfreundlichen Spiels laden Sie sich auf www.biosfear.de herunter, die ersten zwei Wochen zocken Sie kostenlos. Tiscali Games belohnt außerdem jetzt auch Dauerspieler. Bei „Zock around the Clock" gewinnt derjenige, der innerhalb von 24 Stunden die meisten Punkte in *Biosfear* gesammelt hat. Dem Sieger winken 250 Euro in bar und ein nobles Thebe-Headset von Speedlink, die Plätze 2 und 3 belohnt man ebenfalls mit Geldpreisen und Software. ANDREAS LOBER

Info: www.biosfear.de

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ GRÜNDET EINE EIGENE UNIVERSITÄT.



»Maren Gilzer: letztes Bild vor dem Rauswurf.«

Trainier wie's Tier

Qualität hat ihren Preis. Ein weiser Spruch, der selbst in der PC-ACTION-Redaktion Anklang findet. Anders ist es nicht zu erklären, warum Kollege Fränkel ehrenamtlich für dieses Blatt schreibt. Wertarbeit spielt aber auch in den Weiten des Internets eine Rolle. Nein, die Rede ist nicht von wirklich guten Porno-Seiten. Gerade da bestätigt die Ausnahme ja die Regel, denn auch kostengünstige Schmuddelangebote haben durchaus Nutzwert. ;o) Nee, ich rede von der ersten virtuellen E-Sport-Schule. Der bekannte Clan „Schroet Kommando", der das wohl stärkste *Counter-Strike*-Team der Welt stellt, bietet seit geraumer Zeit tatsächlich Trainingsstunden für Nachwuchstalente an. Oder für solche, die es werden wollen. Klar, wo Sportler hocken, sind Trainer nicht weit. Eine Übungsstunde mit dem schwedischen *Counter-Strike*-Ass „potti" kostet 35 Euro. Hehe, netter Preis! Obwohl die Idee mehr als genial ist, gibt es bislang keine Konkurrenz. Das wird sich jetzt ändern. Ich eröffne in Kürze die erste E-Sport-Universität der Welt! Bei mir lernen Sie für einen – äh – geringen Unkostenbeitrag die geheimen Tricks der Profis: etwa wie Sie in *Counter-Strike* mit dem Messer Hackfleisch zubereiten, wie Sie in *FIFA 2004* Monster-Blutgrätschen vertuschen oder wie Sie in *Warcraft 3* ostdeutsche Städte aus Ork-Gebäuden nachbilden. Natürlich gibt es – wie in jeder Schule – auch Hausaufgaben: *Counter-Strike*-Schüler müssen einen Tag lang hinter einer Kiste kauern und in eine bestimmte Richtung gucken. Das trainiert die taktische Ausdauer und ist im nächsten Clanwar von großem Nutzen. Etwas teurer sind Austauschprogramme. Angehende *Warcraft 3*-Profis verfrachte ich ins Holzfäller-Trainingslager nach Kanada oder nach Norwegen, wo die Jungs mit Minenarbeitern ins Bergwerk einfahren. Nach der Abschlussprüfung winkt übrigens das Patchelor-Diplom ... ETIENNE GARDÉ



Das ist dein Mäuschen!

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön eine der TerraTec Spielermäuse Mystify Mamba oder Mystify Viper.

Eine gute Maus ist die wichtigste Waffe jedes Profispielers. TerraTec hat durch sein Engagement für den Clan „Deutschlands Kranke Horde" auf die Zocker gehört und speziell für deren Bedarf zwei Mäuse konzipiert. Vorhang auf für Mystify Mamba und Mystify Viper.

Das Nettetaler Unternehmen stellt mit der Mystify Mamba auch anspruchsvolle Zocker zufrieden. Mit einer 800-dpi-Auflösung ist die schwarze Fünf-Tasten-Maus mit Scrollrad äußerst präzise und für alle 3D-Shooter prädestiniert. Das Gehäuse wurde sowohl für Links- als auch für Rechtshänder konzipiert.

Für den mobilen Spieler hat TerraTec die Mystify Viper konzipiert. Die Notebook-Maus mit den charakteristischen roten Augen überzeugt durch angenehme Größe und verfügt über drei Tasten samt Scrollrad. Der optische Sensor liefert ebenfalls eine Auflösung von 800 dpi. Beide Schreibtischnager werden über die USB-Schnittstelle mit dem Rechner verbunden.

Vermerken Sie im Coupon bitte, welche der beiden Mäuse Sie als Prämie bekommen möchten. Von beiden Nagern stehen für Sie Stückzahlen im dreistelligen Bereich zur Verfügung. Wir bearbeiten die Bestellungen in der Reihenfolge ihres Eingangs. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Sollte Ihre Wunschmaus nicht mehr verfügbar sein, senden wir Ihnen die Nager-Alternative zu.

TERRATEC MYSTIFY MAMBA

TERRATEC MYSTIFY VIPER

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

❒ **TerraTec Mystify Mamba** (Art.-Nr. 002485)

❒ **TerraTec Mystify Viper** (Art.-Nr. 002486)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA PR 11



Ganz großes Kino!

Die NORTHCON war die größte LAN-Party 2003. Mit der Nachfolgeveranstaltung im Juni peilt man den Besucherrekord 2004 an.

LAN-Party | Zweimal pro Jahr erwartet Nordlichter ein Ereignis, das in der LAN-Party-Szene deutschlandweit für Wirbel sorgt: die riesige *Northcon*. Vom 4. bis 6. Juni sollen sich dort 1.500 Zocker versammeln. Hier zählt allein der Wettkampf. In einer Casemod-Werkstatt schrauben Spieler unter Anleitung an ihrem persönlichen Gehäuse, das danach bewertet wird. Ein Ticket kostet für Volljährige 32 Euro. FELIX LOHMEIER

Info: www.northcon.de

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Katherina Jasmin
Beruf: Abiturientin und Djane
Alter: 24 Jahre
Nickname: : [-WbEF-]Jasmin, Himeno, Gothicgirl
E-Mail: Webmaster@gothicgirl-666.de
Homepage: www.gothicgirl-666.de
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Rollenspiele
Lieblingsspiele: : TFC, Battlefield 1942, Earth 2150, UO
Seit wann ich spiele: Seit 1990
Botschaft ans Volk: The future dyed in fresh blood, my tortured senses.



Anm. d. Red.: Gerade frisch dem Sarg entsprungen, was? Wir sehen ja ein, dass du kein Geld mehr für Strumpfhosen hast, seit Ozzy Osbourne die Vaterschaftsklage abwenden konnte. Aber dass du trotz Versehrtenrente keine Kohle für den Friseur hast, glauben wir echt nicht. Außerdem sind wir stinksauer, dass Kollege Bertits nur in schwarzen Kutten herumkriecht und ständig *Gothic* zockt, seit er dein Bild entdeckt hat!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

WC3-CUP AUF DER CEBIT

E-Sport | Die ESL und Shuttle veranstalteten den *Warcraft 3: TFT-Cup*. In zwei Onlineturnieren qualifizierten sich vier von 256 Spielern, die zur Endrunde auf die CeBIT durften und um Preise im Wert von 2.200 Euro zockten. Sieger wurde „mouz|Spell", der seinen stärksten Kontrahenten „SK.miou" im Finale knapp mit 1:2 und 2:0 schachmatt setzte. Im Rahmenprogramm traten zwei Top-Ten-Teams der *Counter-Strike*-Weltrangliste, „Schroet Kommando" und „Adrenaline", zu Showmatch und Autogrammstunde an. (FL)

Info: www.esl-europe.net/de/special/special/cebit04_shuttle/

NEOCRON: BEYOND DOME OF YORK

Online-Rollenspiel | Mit *Neocron: Beyond Dome of York* schlägt Entwickler Reakktor bald das zweite Kapitel der Online-Rollenspiel-Saga auf. In der neuen Megacity *Beyond Dome of York* sammelt sich dann der gesamte Abschaum der futuristischen *Neocron*-Welt. Die komplett überarbeitete Grafik-Engine setzt auf DirectX-9-Technologie und lässt auch die alten Gebiete, Charaktere und Monster in neuem Glanz erstrahlen. Das Spielsystem soll einfacher werden, damit Neulingen der Einstieg nicht schwer fällt. Der Beta-Test startet in Kürze. (AB)


»PCA-Volontär Brehme hat endlich eine Wohnung gefunden.«

Info: www.neocron.de

QUAKECON 2004

E-Sport | Vom 12. bis 15. August steigt das nächste Woodstock der Gaming-Szene. Auf der *Quakecon 2004* in Gaylord, Texas, stehen in einem brandneuen Kongresszentrum Plätze für 3.000 Teilnehmer mit eigenem PC zur Verfügung. Weitere 2.000 Zocker geben sich E-Sport-Turnieren hin. Die von id Software ins Leben gerufene Party existiert seit 1996 und richtet sich besonders an Fans der Kult-Spieleschmiede. Der Eintritt ist kostenlos. Die Anmeldung startete am 14. April. (FL)

Info: www.quakecon.org

BRITEN SIND WARCRAFT-3-CHAMPIONS



E-Sport | Die *WC3L* ist die Champions League der *Warcraft 3: TFT*-Spieler. Zwölf Teams aus sechs Nationen kämpften in einer Liga mit Teamwertung um die Meisterkrone. Elf Spieltage wurden online ausgetragen, dann folgten Play-offs und schließlich das Finale im LAN. Die Engländer gewannen nach zwei Siegen im Einzel und einem Sieg im Doppel klar mit 3:0 und kassierten 2.500 Euro Preisgeld. Das deutsche Team von „mTw" schied im Halbfinale aus. Zum Beginn der fünften Saison startet die *WC3L* unter der Fahne der ESL. Die laufende Saison endet Anfang Juni. Sechs neue Teams können sich in einem Qualifikationsturnier vor Beginn der sechsten Saison einen Platz in der Liga sichern. (FL)

Info: www.wc3l.com


HEISS UND STICKIG,
GELEGENTLICHE GRANATHAGEL
dice
POWERED BY gamespy
PC CD-ROM
PC CD-ROM
BATTLEFIELD Vietnam
www.bfvietnam.eagames.de
EA GAMES
Challenge Everything
www.eagames.de
DIE SCHLACHTEN FÜHREN DURCH DSCHUNGEL, ÜBER FLÜSSE UND STRÄNDE – VOM HO-CHI-MINH-PFAD DURCH DIE STRASSEN VON HUE. HIERBEI STEHEN F 4-PHANTOME, PATROUILLENBOOTE UND M551-PANZER DER USA ABER AUCH SOWJETISCHE T-54-PANZER, MIG-21S UND MI-8-CHOPPER DER NVA ZUR VERFÜGUNG.
WILLKOMMEN IM DSCHUNGEL.
© 2004 Digital Illusions CE AB. Alle Rechte vorbehalten. Battlefield Vietnam ist eine Marke von Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. GameSpy und das "Powered by GameSpy"-Design sind Marken von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

LESERBRIEFE

Wer nicht hören will ...

Nicht nur Herrn Fränkels Unterwäsche ist zum Heulen, Casting-Shows sind es auch.

Der Super-GAU ist eingetreten! Ich hoffe, Sie lesen diesen Text nicht gerade am Kiosk und haben noch Chancen, das Heft zurückzulegen: Herr Fränkel ist krank und ich muss in Vertretung die Leserbriefe beantworten. Würde ich bei RTL arbeiten, hätte es vorher vermutlich eine Casting-Show mit dem Titel „Wer wird Leserbriefonkel für eine Ausgabe" gegeben. Dieser ganze Casting-Dreck im Fernsehen geht mir gehörig auf den Sender. Wer will wirklich andere Menschen altbekannte Lieder singen hören? Ich persönlich könnte darauf verzichten. Es hat schließlich Jahrzehnte gedauert, bis die Jugend die Texte des deutschen Liedguts verdrängt hatte und man abends nicht mehr mit der Familie im Wohnzimmer furchtbare Melodien trällerte. Alles umsonst? Warum im Fernsehen zuschauen, wie jemand Elton John singt? Die Heulboje klingt schon im Original wie ein Wal, den das Meer zum Sterben an Land gespült hat. Glauben die wirklich, die Stücke würden besser, wenn sie sie noch mal krakeelen? Nach dem Auftritt folgen die ewig gleichen Kommentare noch langweiligerer Juroren. Mag ja sein, dass manchem Gegenwind-Pinkler das Klappmesser in der Hose aufspringt, wenn Jeanette Biedermann bei *Star Search* ein „Deine Stimme hat mich umgehauen, fünf Punkte *quietsch*" ins Mikrofon haucht. Mir nicht. Doch nicht mal durch Umschalten kann ich vor *Popstars, Comeback – Die große Chance, Deutschland sucht den Superstar, Fame Academy, Star Search, Deutsche Stimme 2003* oder *SSDSGPS* fliehen. Nein. Sämtliche Leute, die mit der Produktion zu tun hatten, werden zusätzlich durch alle Talkshows, Zeitungen und Internetforen dieser Erde gereicht. Ehrlich: Solange er nicht dabei gestorben ist, interessiert mich nicht, ob Küblböck einen Autounfall gebaut oder Spengemann einen Ring verschluckt hat. Meinetwegen kann auch Dieter Bohlen nackt mit der Schrotflinte durch seinen Garten laufen: Es ist mir wurscht. Nur dass sich seine Ex-Frau Verona Feldbusch kürzlich beim B-Promi-Gesangs-Show *Starduell* weigerte, zu singen, und deshalb rausflog, freut mich. Das sollte Schule machen. Einfach mal die Schnauze halten. Da die Quoten bei *DSDS* & Co. ohnehin langsam, aber sicher in den Keller rutschen, dürfte wohl bald generell Schluss sein. Hoffentlich gönnt uns das Fernsehen eine Verschnaufpause, bis die Verantwortlichen die nächste tolle Idee aus dem Hut zaubern.

Ihr Joachim Hesse

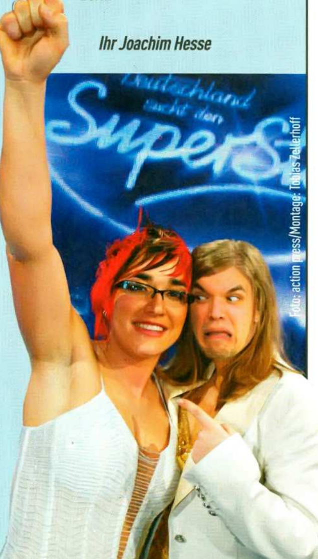


Foto: action press/Montage: Tobias Zellerhoff

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



»Zum Schießen: Revolverblatt.«

ÜBERTRIEBEN

Hi! Ich hab da mal eine Frage. Warum ist euer Mag eigentlich immer so überteuert. Könnt ihr nicht einfach jemanden feuern? Über 5 Euro ist schon sauteuer. Ihr beutet uns junge Leute kaltblütig aus! Ihr Ärsche.

MICHAEL JULIUS HUSAK, PER E-MAIL

€ 4,99 ist natürlich verdammt viel ÜBER 5 Euro. Aber wir drucken gerne deinen Leserbrief ab. Billiger geht nun wirklich nicht!

MEA CULPA



»*Dance Dance Revolution*: jetzt für den Gayboy.«

Sehr geehrte Damen und Herren! Ich habe soeben ein bisschen in Ihrer Zeitschrift geblättert, weil ich vorhatte, diese zu kaufen. Aber dann bemerkte ich die häufigen und für mich diskriminierenden Anspielungen auf die Homosexualität. Beispiel Sid Meier's Pirates!: „Nur für Schwule, Ausdruckstanz" Und so geht's im Heft immer weiter. Ich finde dies beschämend und höchst respektlos von einer großen Zeitschrift wie

euch. Da hätte ich mir doch ein bisschen mehr von euch erwartet! […]

IVICA GALOVIC, ÖSTERREICH

Wir ehrlich gesagt auch, Herr Galovic. Doch die Bildunterschrift: „Österreicher: selbst zum Seilspringen zu dumm." ist uns leider zu spät eingefallen.



SCHRÄGER WINKEL, TEIL 1

Gesendet: Samstag, 27. März 2004, 17:45 Uhr *Ey Buyaka Buyaka! Bu desch drosem na wutschko? Ei tarkum ferdischka nahemdrum!!! Tu delmi la mista de allobritschte da hullemdran ma sowetschka? Toll, ne? Ich habe 'ne eigene Sprache erfunden! Versucht doch mal, sie zu übersetzen! Wenn ihr mir kein Abo schenkt, könnt ihr's vergessen mit dem Dolmetschen!*

DENNIS WINKEL, PER E-MAIL

Ehrlich: Drogen sind keine Lösung.

SCHRÄGER WINKEL, TEIL 2



»Frühstück ist die wichtigste Mahlzeit des Tages.«

Mittwoch, 31. März 2004, 17:46 Uhr *Okay, Leute, wie ich leider bemerken musste, ist bei mir noch immer keine Bestätigung für ein Gratis-Abo eingetroffen, was darauf hindeutet, dass meine Drohungen nicht ganz ernst genommen werden. Aber ich hab mir auch schon einen neuen Plan ausgedacht: Ab der nächsten Ausgabe werde ich in meinem Umkreis sämtliche PCA-Hefte aufkaufen und sie bei mir verstecken! Wenn euch noch kein Licht aufgegangen ist, werde ich euch das mal näher erklären: PCA-Leser + Heft kaufen = Geld für euch! Aber PCA-Leser + kein Heft kaufen = KEIN Geld für euch! Na, dämmert's? MUAHAHAHAHA MUAHAHAHA!!!!!!!!!*

DENNIS WINKEL, PER E-MAIL

Verdammt, du bist uns überlegen. Und wenn wir es recht betrachten: Die Bundesregierung sollte Drogen endlich legalisieren.

HARTER PILOTENALLTAG

[…] Meine Kritik: 1. Als Pilot erntet man oft missgünstige Blicke vom „Alten", wenn man so einen „Schund" liest, und die Damen in der Crew können meist auch nix damit anfangen, solange es darin keine Duftproben für Parfüm gibt. 2. Die Buchstaben verwischen, wenn sie mit Sonnencreme in Berührung kommen. 3. Leider funktionieren nicht immer alle Demos und an meinem Computersystem liegt es bestimmt nicht. 4. Ach, was soll's. Ich lese trotzdem weiter und schmeiß euch mein Geld in den Rachen, damit die Welt ein bisschen besser und fröhlicher wird. […]

CHRISTIAN RUTNER, PER E-MAIL

1. Wenn du ein Abo abschließt, verpassen wir deiner Ausgabe gerne eine besondere Duftnote, kein Problem. 2. Na klar, Sonnencreme. Pass bloß auf, dass die Seiten nicht zu sehr kleben. 3. Wir wundern uns, dass überhaupt Demos auf dem Bordcomputer deines Airbus funktionieren. 4. Und noch einmal: Drogen sind keine Lösung!

ZAHLTAG

Ich hätte eine Frage zu XII: Ist eigentlich schon ein Nachfolger geplant? Denn nach dem Durchspielen des Shooters war ich am Ende geschockt und enttäuscht zugleich. Ich hoffe, es kommt bald ein Nachfolger …

HENNING GERDEMANN, PER E-MAIL

Der Nachfolger ist längst erschienen. Er heißt *XIII*.

DER SOLIST

[…] Wie könnt ihr es wagen, für Unreal Tournament 2k4 Cheats zu veröffentlichen??? Habt ihr völlig einen an der Waffel??? Ich meine, es gibt ja sicher Leute,



REDAKTEURE AM PRANGER

Hiermit stelle ich den Antrag, Ihren Neuling Wollner gleich einmal den Pranger spüren zu lassen, da er auf Seite 87 den Albtraum aller UT-Fans wahr werden ließ, indem er behauptete, dass dieses Spiel von EA kommt […]. Ich hoffe doch stark, dass Herrn Wollners Fehler aus Dummheit resultiert und nicht versehentlich ausgeplaudertes Insiderwissen über die Übernahme von Epic durch EA ist.

KAI „DON GALLUS" GRENZ, PER E-MAIL

Keine Angst, Kai. Es ist tatsächlich nur **Ralph Wollners** grenzenlose Dummheit, die da aus ihm sprach. *Unreal Tournament* ist natürlich von Atari. Electronic Arts hat damit so viel zu tun wie Dieter Bohlen mit guter Musik. Trotz Herrn Wollners kreativer Ausreden („Ich musste im Layout etwas verlängern und es war schon so spät" und „Ich wollte doch nur testen, ob das jemand merkt") bestraften wir ihn im Namen der 5.634 weiteren Antragsteller hart. Er musste die Namen aller Publisher auswendig lernen und alphabetisch vorwärts und rückwärts aufsagen.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

VERANTWORTLICHER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Marc Brehme	Unser Ossi schrieb einen Blickpunkt über den MP3-Rekorder Clip Inc. Das Programm nimmt aus Internetradiosendungen ganz legal MP3-Musikstücke auf. Normalerweise sollte sich Clip Inc. auch auf unserer DVD befinden, doch das hat Marc nicht kontrolliert. Ergebnis: Es fehlte und wir liefern es Ihnen erst mit dieser Ausgabe (so Gott will) nach. Zur Buße musste unser Neuer seine Puhdys-Plattensammlung auf Ebay versteigern.	Reinhard Johannes Schwark, Alexander Mergenthal, Stefan Wirtz, Ricardo Bachmann, Alexander Werthmann und andere.
Cornelia Lutz	Die Lektorin Cornelia Lutz stellte im Test von *Counter-Strike: Condition Zero* im Satz „Anno 2004 reichen ein paar lieblos zusammengeschusterte lineare Missionen nicht aus, um zu begeistern" den Begriff „Anno 2004" wie einen Spielenamen kursiv. Das geht nun wirklich nicht! Zur Strafe musste sie beim Sonderpädagogischen Förderzentrum Fürth-Nord eine Woche lang sämtliche Hausaufgaben korrigieren.	Albert Ortlieb
Christian Bigge	Unser übergewichtiger Chefredakteur vergaß in der vergangenen Ausgabe auf Seite 20, die Teilnahmebedingungen der Gewinnspiele von Maxfield und Beyond Divinity bekannt zu geben. Da er sich umgehend selbst anzeigte, fiel die Strafe gering aus. Er musste lediglich versprechen, seine Socken in Zukunft mehr als einmal wöchentlich zu wechseln.	Christian Bigge, Alexander Tinius und andere.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

1 – [NEU]
FAR CRY
Ubisoft

2 Λ [3]
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



3 V [1]
CALL OF DUTY
Infinity Ward

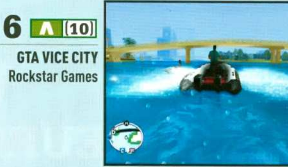
4 Λ [6]
SACRED
Ascaron





5 – [NEU]
BATTLEFIELD VIETNAM
Digital Illusions

6 Λ [10]
GTA VICE CITY
Rockstar Games



7 V [4]
MAX PAYNE 2
Remedy

8 V [2]
SPELLFORCE
Phenomic





9 – [9]
COUNTER-STRIKE
Gooseman

10 – [NEU]
UNREAL TOURNAMENT 2004
Epic Games/Digital Extremes



Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel	Hersteller
11	V	[5]	NFS: UNDERGROUND	EA Black Box
12	–	[NEU]	AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS	Digital Reality
13	V	[7]	GOTHIC 2	Piranha Bytes
14	–	[NEU]	SC: PANDORA TOMORROW	Ubisoft
15	V	[8]	X 2: DIE BEDROHUNG	Egosoft
16	V	[12]	DIABLO 2	Blizzard Entertainment
17	Λ	[20]	KNIGHTSHIFT	Reality Pump Studios/Zuxxez
18	–	[NEU]	THE I OF THE DRAGON	Primal Games/Zuxxez
19	–	[NEU]	ETHERLORDS 2	Nival Interactive
20	V	[15]	C&C GENERÄLE	EA Pacific

DU HAST GEWONNEN!

Oliver Grzybowski aus Erkrath erhält ein Spiel

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 37" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 37 Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz).
Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 651****
Schweiz: 0901 210 212*****

Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Die zock ich am liebsten!" Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder eine E-Mail an liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* € 0,49/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
** € 0,60/SMS; *** sfr 0,70/SMS;
****€ 0,41/Min.; *****sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörigen.

die diese Cheats benutzen. Aber das müssen ziemlich armselige Menschen sein. Dieses Spiel ist selbst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe popeleinfach. Kennt ihr denn den Spruch „Cheater haben kleine Pimmel" nicht?

DUSTIN KROGGEL, PER E-MAIL

Kennst du den Spruch „Wer *UT* nur gegen Bots spielt, hat keinen Pimmel" nicht?



»Wo ist er denn?«

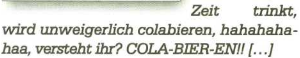
ZU KLEIN

Ich schlage meine neue PCA auf und was muss ich erblicken?! Lauter Bilder von nackten Frauen! Und wo? Natürlich beim Fränkel und seinen Leserbriefen! Mann, Mann, Mann! Das kannst du doch nicht machen! So geht das doch nicht! Die Bilder müssen größer gedruckt werden!

ANDREAS BRAUNROTH, RODGAU

Musst du vielleicht irgendetwas kompensieren?

AHMET, BIST DU'S?



»Gleich und gleich gesellt sich gern.«

Also, diese Alkopops! Ihr als ernährungsbewusste Zeitschrift solltet beginnen, massiv aufzuklären! Denn jeder, der ein solches Gesöff längere Zeit trinkt, wird unweigerlich colabieren, hahahahahaa, versteht ihr? COLA-BIER-EN!! [...]

JENS PAUL ROMMELFANGER, PER E-MAIL

Du solltest mit diesen Alkopops dringend aufhören. Das ist echt zum Weinen. Wein-en, du versteht? Hahahahaha.

HERZELEID

Hi, eigentlich war ich langjähriger Leser eurer Zeitschrift, da sie eigentlich sehr informativ ist. Als ich aber in der aktuellen Ausgabe den Test zu Battlefield Vietnam und auf Seite 81 die Bildüberschrift: „Ramstein: Besucherschwund" gelesen habe, habe ich mich entschieden, diese Zeitschrift nicht wieder zu kaufen! Die Bildüberschrift ist

meiner Meinung nach an Geschmacklosigkeit nicht zu überbieten! Ich würde dazu gern eine Stellungnahme des für diese Bildüberschrift Verantwortlichen hören.

FRANK BAHNSEN, PER E-MAIL

Du hast Recht. Wir haben den Satz ausgeschnitten und gegessen: Er schmeckt wirklich nach nichts.

K.-O.-BURG

Na, das ist ja wieder typisch, dass das von euch kommen muss: Nur weil wir Coburger es einfach draufhaben, müsst ihr das durch eine Prolo-Aussage „... in einem Kaff wie Coburg ..." relativieren [...]

MICHAEL LINDNER, VORORT VON COBURG

... und die Erde ist eine Scheibe.

TON, TAUBER!

Hallo, mein Rechner Athlon XP 2200 mit Soundkarte Hercules 5.1 Muse verweigert mir den Dienst. Ich bekomme bei Spielen und CDs, die ich ins Laufwerk gebe, keinen Ton mehr. Dagegen habe ich bei Spielen, die auf der Festplatte gespeichert sind, nur bedingt Ton. Bei gespeicherter Musik funktioniert alles einwandfrei. Was kann ich tun? [...]

JÜRGEN RABENAU, PER E-MAIL

Hallo Jürgen! Wir haben für dich einen Experten angerufen. Seine Antwort ist als MP3 auf dem Weg zu dir.

KÜRZUNG

Die Leserbriefe werden ständig länger und deine Antworten immer kürzer. Befindet sich PCA auf einem so harten Sparkurs, dass ihr keine längere Antworte leisten könnt, oder habt ihr zu wenige Praktikanten?

VITALIY EYLIN, PER E-MAIL

Nö.

VERKLEMMT

Als treuer Abo-User nehm ich mal euren Leserbriefservice in Anspruch ... und zwar häng ich bei Sacred mit meiner Vampirlady zwischen zwei Kisten fest ... das ist im Porto-Draco-Dungeon, wo man die ganzen Geister abmetzeln muss. Wie dem auch sei, ich hänge und brauch dringend Hilfe, da mein letzter Speicherstand sehr, sehr lange zurückliegt. Jetzt wollte ich euch fragen, ob ihr einen Selfkill-Command wisst [...].

STEFFEN HEIMRATH, PER E-MAIL

Prüfe zuerst, ob das Seil auch wirklich straff sitzt, und spring dann vom Stuhl.

AUFGEKLÄRT

[...] Ich hätte noch eine Bitte: Die Bildunterschriften sind ja schön und gut, aber manchmal wäre es doch interessant zu wissen, was auf den Bildern zu sehen ist.

ALEXANDER OSCHWALD, MÖNCHENGLADBACH

Motive, Alexander. Auf den Bildern sind Motive.

UNERSÄTTLICH



»Kann nie abschalten: Sachsen-Paule.«

Ich komme auch aus dem Osten, war noch Jungpionier und ich würde als Entschuldigung für die DDR-Witze die angebotenen Bananen nehmen. [...]

STEFAN, PER E-MAIL

Hättest du dein Begrüßungsgeld nicht verschwendet, müsstest du dich jetzt nicht erniedrigen.

NACH HAUSE

Sehr geehrte, hirnverbrannte Redaktion des Spielemagazins PC ACTION, ich lese diese Zeitschrift jetzt doch schon einige Zeit und ich muss sagen: WOW! Ihr seid echt die beste, lustigste, am besten informierende



KLUGSCHEISSER DES MONATS

[...] Im Vorschaubericht zu STALKER, Seite 52, Spalte 2, schreibt der „alte Hesse" doch glatt von einer AK 74. Diese AK schießt wahrscheinlich rückwärts. Es sollte „AK 47" heißen. Hoffentlich habe ich Recht, sonst lande ich noch unter den Klugscheißern des Monats ... uiuiui ... das wäre peinlich.

DIPL. WI. ING. (FH) HANNES FRANK, DONAUWÖRTH

Für deinen Studiengang gab es keinen Numerus Clausus, oder? Es gibt in der Tat beide Modelle. Aber mach dir keine Gedanken: Leser Stefan Meißner ist genauso doof wie du.

Als ich den Test zum Spiel Battefield: Vietnam las, war ich doch über die Geschichtskenntnisse von Benjamin Bezold überrascht. Er schreibt: „Einen Kriegsgewinner gab es nämlich nicht." Damit zeigt er ein Geschichtsbewusstsein, wie es Herr Dabbeljuh Bush nicht besser haben könnte. Es ist wohl eher so, dass durch den Vietnamkrieg die Wiedervereinigung des vorher geteilten Landes unter kommunistischer Herrschaft erfolgte. Dass dies natürlich im Sinne der Amerikaner kein Sieg ist, bedeutet allerdings nicht, dass es insgesamt keinen Sieger im Krieg gab. [...] Aber wie G.W.B. und B.B. vermutlich einheitlich feststellen dürften: „Ist doch alles das Gleiche, Vietnam, Korea ... auf jeden Fall diese afrikanischen Schlitzaugen ..." ;-)

CHRISTOPH DORNACK, PER E-MAIL

Wie uns *Meyers Lexikon* glaubhaft versichern konnte, wurde am Anfang 1973 lediglich ein Waffenstillstandsabkommen geschlossen. Sicher, bei den Verlusten liegt Nord-Vietnam mit 2.000.000 zu 57.000 vorn, aber das ist für uns kein Maßstab.

Hi Fränkel, bei dem Leserbrief „Löschgerät" auf Seite 37 wolltest du scheinbar eine ERNSTHAFTE Antwort drucken lassen, jedoch schien der Layouter etwas dagegen zu haben und schnitt nach der vierten Zeile die Antwort ab (und ich hätte so gern mal was Ernstes bei den Leserbriefen gelesen) [...]

PASCAL BRIEHL, PER E-MAIL

Lies doch einfach noch mal deinen Brief durch. Dort schildert jemand das sehr ernste Problem des „Auf-dem-Schlauch-Stehens". Aber nett finden wir dich trotzdem.



Tom Kelm
[redacted]
[redacted] Siegburg

Siegburg 05.04.2004

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77

90762 Fürth

Sehr geehrte PC-Äckschn,

mittlerweile lese ich die dritte Ausgabe der PC-Action und ich muss sagen, sie war am Anfang schlecht und ist es immer noch. Ich habe manchmal den Eindruck, es handelt sich bei Eurem Magazin nicht um eine PC-Spiele-Zeitschrift, sondern um eine billige Kopie der Coupé (was normal ja gar nicht mehr möglich ist). Den Gedanken, bei dem es in einer Spiele-Zeitschrift eigentlich geht, nämlich dem Leser den Inhalt der Spiele näherzubringen und darüber durch eigenes Fachwissen zu urteilen, habt ihr wohl völlig missverstanden. Ich habe bisher kaum einen Kommentar gelesen, der etwas über das dazugehörige Bild ausgesagt hat. Stattdessen schreibt ihr immer fleißig über Euer Thema Nr.1, nämlich Ficken. Aus diesem Grund habe ich euch exklusiv einen Porno beigelegt, damit ihr mal ordentlich abwichsen könnt. Ich hoffe, ihr werdet dann lockerer und beweist, dass ihr doch mehr könnt, als eure Ergüsse zu Papier zu bringen.

Gruß

Tom Kelm

LESERBRIEF DES MONATS

Tja ... Blöd, wenn du ausschließlich den Text bei den Bildern liest. Aber da wir wissen, dass der Wechsel von *Micky Maus* auf PC ACTION hart ist, verzeihen wir dir noch einmal. Falls du noch mehr Filme schicken willst, such bitte einen aus, bei dem wir die Handlung auch verstehen.

Zeitschrift mit den besten Redakteuren, wobei ich mir nicht vorstellen kann, dass diese „Lebewesen" mit einem IQ von Sauerkraut von diesem Planeten stammen! [...]

ULI VON WALDOW, PER E-MAIL



»Privat zeigen die Redakteure ihr wahres Gesicht.«

Und wir freuen uns, dass du uns weiterhin dein Geld in den Rachen wirfst, damit wir uns irgendwann das Raumschiff für den Heimflug leisten können.

ABGEDREHT

Ihre Computerspielezeitung ist gut. Die Redakteure sind schlau und bestechen durch elegantes Auftreten [...]. Deshalb möchte ich Ihnen das Privileg überlassen, mir beziehungsweise meiner noch nicht gegründeten Firma im Bereich Zelluloidunterhaltung finanziell unter die Arme zu greifen. Meine Absicht ist es, ein Spiel zu verfilmen, das nicht nur mit sozialkritischen Themen aufwartet, sondern auch Spezialeffekte in bis dahin noch nie erlebter Form bietet. Darum bitte ich Sie, mir 5,6 Millionen Euro auf mein nachgereichtes Bankkonto zu überweisen, um möglichst bald mit der Produktion von „Pac-Man 1" beginnen zu können. [...]

MEINOLF HOPPE, PER E-MAIL

Die Verlagsleitung war von Ihrem Vorschlag begeistert. Da Sie jedoch vergessen haben, eine Bankverbindung anzugeben, habe ich selbstlos mein Konto zur Verfügung gestellt. So, ich muss gleich weg, das neue Raumschiff wartet nicht.

GEFRIER GUT

[Betreff: Her damit!] ***Hallöchen, PC-ACTION-Team! Da ich eurem Wunsch aus dem Domina-Ludens-Kommentar nachgekommen bin und meinen Pulli bereits an euch verschickt habe, beginne ich nun langsam zu frieren, da ich nix mehr zum Anziehen habe. Wenn ihr mir und meinem verfrorenen Körper etwas Gutes tun wollt, dann schickt mir bitte dieses Sacred-T-Shirt. Habt Mitleid mit einem armen Zockerweibchen. [...]***

CAROLINE BURKERT, WALLDORF

Foto: action press

»Blondine: vergesslich.«

Da wir uns vorstellen können, wie es dir geht, schicken wir dir das T-Shirt. Pass auf, dass du dir bei der Kälte nicht gleich Löcher hineinpiekst.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

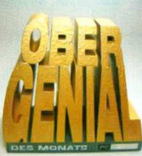
... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176-177 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE@PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!". Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.







DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

Maxi-CD „MC Oliba – König der Stadt"
(Ahmet empfiehlt: CD mit vier Tracks zum Strategiespiel *Dönermafia.*)

PC ACTION „Obergenial des Monats"
(Massive Trophäe, die PC ACTION mal verleihen wollte, es aber nie getan hat – und die trotzdem massig Geld kostete)

Motz-Soldat „Blitzkrieg"
(Sagt tolle Sachen wie „Umdrehen, bücken!", wenn man ihm auf den Bauch drückt)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Caroline Burkert, Walldorf (T-Shirt „Sacred"), **Steffen Mättig, Dresden** (Plüschfigur „Vexx"), **Peter Dolgow, Ort wird gerade ermittelt** (Buch Nopileos „X 2: Die Bedrohung")


Die MAD Blutgrätsche!

BLICKPUNKT



»Angebrannt: Schnitzel.«

Süßer die Handys nie klingeln

Endlich müssen Sie sich beim Telefonieren nicht mehr schämen. Das N-GAGE QD ist genauso sexy wie Heidi Klum, aber viel billiger. Im finnischen Nokia-Hauptquartier überzeugten wir uns selbst von den Qualitäten des Geräts.

Sie haben vollkommen Recht: Das Spiele-Handy N-Gage ist etwas unhandlich und die Spiele sind zwar nett, man kann aber auch ohne sie leben. Das scheint sich aber jetzt zu ändern. Wenn Sie diese Zeilen lesen, liegt das N-Gage QD aller Voraussicht nach bereits im Handel. PC ACTION reiste für Sie vorab ins Nokia-Hauptquartier in Helsinki und durfte das Gerät einen Tag lang ausführlich testen. Falls Sie sich fragen, was QD bedeutet: Diese Frage stellten wir Ilkka Raiskinen, Nokias Senior Vice President Games, ebenfalls. Seine Antwort: „Nichts Bestimmtes. Es klingt einfach nett." Wir lieben die finnische Offenheit. Dass irgendwelche Marketing-Experten nun behaupten, es sei die Abkürzung für das lateinische „quaque die" (jeden Tag), darf Ihnen egal sein.

SCHLANK UND VOLL IM TREND

Ganz und gar nicht schnurz ist der neue Gesprächskomfort. Vorbei die Zeiten, in denen man das Spieler-Handy quer ans Ohr halten musste und sich als Freak outen konnte auf www.sidetalking.com. Der Lautsprecher ist in Zukunft nicht mehr an der Seite untergebracht, sondern auf der Gerätefront. Außerdem ist das Gehäuse handlicher. Spieler freut, dass man nun nicht mehr den Akku herausfummeln muss, um Speicherkarten zu wechseln. An der Unterseite befindet sich eine kleine Plastiklasche. Diese he-

ben Sie an und stecken den Spielchip ein – fertig. Noch nicht mal ausschalten brauchen Sie die Kiste dabei. Warum nicht gleich so, Nokia? Zudem hält die Batterie inzwischen knapp doppelt so lange, der Joystick ist straffer, der Bildschirm heller. Dafür ist die Software für den MP3-Player nicht mehr als Standard enthalten, kann aber zugekauft werden. Die Radio-Funktion hat Nokia über Bord geworfen. Ein weiterer Nachteil: Es unterstützt kein Triband mehr, in den USA können Sie es also nicht verwenden. Dafür blasen die Finnen in puncto Kosten zum Generalangriff: Je nach Ausstattung streben die Finnen Einstiegspreise von 99 bis 199 Euro an. Das Vorgängermodell schlug noch mit 299 Euro zu Kasse.

KONKURRENZ FÜR DEN GAME BOY?

Die kommenden Spiele dürften ebenfalls Herzen höher schlagen lassen. Neben den Java-Download-Spielen, die auch auf anderen Handys laufen, sollen laut Pasi Pölönen (Director Games Publishing) bis Weihnachten mehr als 50 Titel speziell für das N-Gage im Handel stehen. So durften wir bereits Beta-Versionen von *The Sims: Bustin' Out*, *Tiger Woods PGA Tour 2004*, *Ghost Recon: Jungle Storm* und *Crash: Nitro Kart* für Sie begutachten. Besonders die ersten beiden EA-Titel scheinen für unterwegs prädestiniert. Ebenfalls angekündigt und interessant: *Virtua Cop*, *Call of Duty*, *Bomberman* und *Worms World Party*. Daneben erwartet Sie jede Menge N-Gage-exklusive Software. *Pocket Kingdoms* zum Beispiel. „Das erste MMMORPG, sprich: Mobile Massive Multiplayer Online Role-Playing Game", wie Pölönen augenzwinkernd anmerkt. Sie spielen Burgherr und plätten mit Ihren Truppen die Gegner. *Ashen* ist ein geradliniger Ego-Shooter mit Grusel-Ambiente, *Requiem of Hell* ein Rollenspiel. Am meisten verspricht sich Nokia von *Pathway to Glory*. Das Spiel sieht *Commandos* recht ähnlich, legt das Hauptaugenmerk aber auf einen ausgefeilten Mehrspielermodus. Das Zweite-Weltkrieg-Spektakel scheint komplex und bedient mit markerschütternden Schreien und literweise Pixelblut eindeutig eine erwachsene Zielgruppe. Außer einem Video gab es von dem Spiel aber nichts zu sehen. Screenshots hält Nokia ebenfalls noch unter Verschluss. Ihre Mitspieler treffen Sie übrigens wie bei fast allen kommenden N-Gage-Spielen über die so genannte N-Gage Arena 2.0, Nokias Online-Portal. Dort finden sich auch Ranglisten und jede Menge Schnickschnack. Wir sind gespannt, mit was Nokia uns noch beglückt. Das N-Gage QD zeigt jedenfalls, dass Nokia aus seinen Anfängerfehlern im Spielebereich schnell gelernt hat.

JOACHIM HESSE

Info: www.n-gage.com





LUPENREIN





Im Vergleich mit dem Vorgänger wirkt das N-Gage QD handlicher (1). Der Spielechip kommt jetzt einfach in einen Schacht an der Unterseite (2). Der neue Joystick ist griffiger und genauer (3).

INTERVIEW

„MEINE LIEBLINGSATTACKE IST DER LUFTANGRIFF."



»Lieblingsfilm *Verrückt nach Mary* für bare Münze genommen.«

Bevor der Der 29-Jährige zu Nokia kam, arbeitete er bei der kleinen finnischen Firma Housemarque *(Transworld Snowboarding)*. Mit seinen 26 Mitarbeitern will Chefentwickler Toni Virhiä nun mit *Pathway to Glory* das beste Spiel entwickeln, das das N-Gage bisher gesehen hat. Viel Konkurrenz hat er nicht.

PC ACTION Was für eine Art Spiel ist *Pathway to Glory*?

TONI VIRHIÄ: Ich nenne es ein actionorientiertes Kriegsspiel mit dem Schwerpunkt auf Online. Der Spieler muss alle feindlichen Stellungen einnehmen oder alle Gegner eliminieren. *Pathway to Glory* ist rundenbasiert, die Zocker agieren aber simultan.

PC ACTION Aber wie beschäftigt man sich, während der andere zieht?

TONI VIRHIÄ: Du beobachtest deine eigenen Truppen und achtest darauf, woher der Gegner kommt. Wegen des Fog of War ist nicht das ganze Gelände einsehbar. Falls man aus seinem Zug Aktionspunkte übrig hat, kann man in kleinem Umfang sogar direkt reagieren. Wenn zum Beispiel sechs Spieler je vier Soldaten lenken, ist immer etwas los.

PC ACTION Und wie verständige ich mich mit meinen Mitspielern? Per SMS oder über ein Headset?

TONI VIRHIÄ: Dazu darf ich vor der E3 im Mai keine Angaben machen. Ich kann nur sagen: Du rätst gut.

Kauf, Mann!

Was tun, wenn niemand die Spiele veröffentlicht, die Sie mögen? Genau: Veröffentlichen Sie die doch einfach selbst! So wie ANDREAS CZERNY, Spitzname HELD.



»Obdachlosenzeitung: jetzt auf CD.«

AUF DVD
DEMO UND PATCH: BLUE SABERS

In Stein bei Nürnberg wohnt der Informatikstudent Andreas Czerny, Spitzname: „Held“. Der 26-Jährige ist Deutschlands kleinster Herausgeber für Spiele. Nicht, weil er seit ein paar Jahren nicht mehr wächst, sondern weil er vor kurzem einen Ein-Mann-Betrieb gegründet hat. Seine Firma Project Firestorm veröffentlicht nun mit *Blues Sabers: Blue Wings Part 3** einen 2D-Shooter aus Japan. 1.000 Exemplare hat Czerny produzieren lassen. Wir sprachen mit ihm über Sinn und Zweck seines Unternehmens.

PC ACTION Warum veröffentlichst du ein japanisches Ballerspiel in Deutschland?

HELD: Weil ich 2D-Shooter-Fan bin und man nur einmal jung ist. Das war schon lange ein Traum von mir. Alles fing damit an, dass ich für Freunde PC-Shooter aus Japan mitgebracht habe. Das erwies sich allerdings als sehr kostspielig. Da kam mir die Idee, dass ich die Spiele doch selbst und offiziell für den europäischen Markt veröffentlichen könnte.

PC ACTION Wie hast du die nötigen Kontakte geknüpft?

HELD: In Japan sind 2D-Shooter für den PC sehr populär. Es gibt eine große semiprofessionelle und Hobby-Entwickler-Szene. Ich habe per E-Mail ungefähr 20 dieser Spielehersteller angeschrieben. Drei antworteten mir. Der erste wollte nicht. Der zweite meinte, Europäer seien zu schlecht für sein Spiel. Der dritte war einverstanden. Deshalb erscheint jetzt *Blue Sabers*.

PC ACTION Was kostet dich der Spaß?

HELD: Ohne die Lizenzkosten, die ich an den Entwickler zahlen muss, etwa 5.000 Euro.

PC ACTION Wie komme ich an das Spiel ran und was kostet es?

HELD: Über meine Page www.projectfirestorm.com. Die normale Ausgabe kostet 24,95 €, die Special Edition knapp 100 Euro zuzüglich Porto. Bei der CD-Hülle ist ein Pappschuber dabei, die edle Special Edition beinhaltet zusätzlich ein Mauspad, ein T-Shirt und drei Hundemarken mit den Flugzeugmodellen.

PC ACTION Im Kaufhaus kann ich es nicht kaufen?

HELD: Derzeit nicht. Die Großhändler zeigen an dem Spiel bisher wenig Interesse. Aber es bestehen gute Aussichten, dass einige Versandhändler und Fachgeschäfte *Blue Sabers* ins Sortiment aufnehmen.

PC ACTION Ist *Blue Sabers* eine Eintagsfliege oder sollen weitere Titel folgen?

HELD: Es werden mehr Spiele kommen. Das nächste heißt wahrscheinlich Karugamo und ist natürlich auch ein Shooter.

PC ACTION Veröffentlichst du nur japanische Shooter?

HELD: Nein, ich veröffentliche theoretisch alles, was gut ist. Und was gut ist, entscheide natürlich ich.

PC ACTION Auf was muss ich am meisten achten, wenn ich selbst Spiele herausgeben möchte?

HELD: Zunächst einmal muss man ein Gewerbe anmelden. Und bei den Rechnungen sollte man nie ohne Mehrwertsteuer kalkulieren.

PC ACTION Kannst du anderen guten Gewissens dazu raten, selbst Spiele professionell zu veröffentlichen?

HELD: Als Fanprojekt: ja. Wenn sie damit nur Geld verdienen wollen: nein. Das Risiko ist sehr groß.

JOACHIM HESSE

Info: www.project-firestorm.com

* Test auf Seite 113



»Am Anfang hatte Dumbo Probleme mit dem Fliegen.«



»Abwaschbar: Tastatur-Spritzschutz für Pornoseiten-Surfer.«



Lass einen fahren!

»Anhalter: Prinzip nicht verstanden.«

Die besten deutschsprachigen Netzwerk-Athleten kämpften in Hannover um Ruhm und Preise. Der Gewinner des Warcraft-3-Finales der ASUS-WWCL rauschte in einem schicken Smart Roadster davon.

AUF DVD
VIDEO

Die Sieger der ASUS-WWCL

***Counter-Strike 1.6*, sponsored by ATI & Intel**
1. Alternate.aTTax
2. xSporting
3. e2sport

***Warcraft 3: TFT*, sponsored by ASUS**
1. Dennis „ocr.D-Link.TaKe" Gehlen
2. Hendrik „mouz|dArk" Schenkel
3. Frederik „FiSHeYe[pG]" Keitel

***Battlefield 1942*, sponsored by EA Games**
1. ping-of-death.clanserver4u
2. DkH.Mystify
3. Stoßtrupp Steiner

Alle Platzierungen und die Ergebnisse der restlichen drei Disziplinen der fünften ASUS-WWCL-Finals im Internet: http://finals.wwcl.net

CeBIT, die weltgrößte Messe für Informations- und Kommunikationstechnologie, ist jetzt auch bedeutendster Schauplatz für den E-Sport in Deutschland: Auf einem 4000 m² großen Messestand veranstaltete die World Cyber Games (WCG) mit Unterstützung von Samsung ihr Grand Opening zur Qualifikation für die diesjährige Olympiade der Computerspieler. Wichtigste Attraktionen waren die fünften Finalspiele der ASUS-WWCL-LAN-Party-Liga und die Meisterschaft der Computerbastler, die dritte Deutsche Casemod-Meisterschaft (DCMM).

PROFISPORTLER

240 Finalisten der ASUS-WWCL kämpften in sechs Disziplinen um Sachpreise im Wert von rund 50.000 Euro. Als offizielle LAN-Party-Liga der WCG konnten die ASUS-WWCL-Finals dabei auf die riesige Haupttribüne zurückgreifen. Die Profis liefen zu Spitzenleistungen auf: So setzte sich der beste *Warcraft 3*-Spieler Dennis „ocr.D-Link. TaKe" Gehlen in einem atemberaubenden und mordsspannenden Finale gegen Hendrik „mouz|dArk" Schenkel durch und ergatterte von ASUS die Zündschlüssel für den nagelneuen Smart Roadster. Im *Counter-Strike*-Finale gewann Qualifikationssieger und Top-Favorit Alternate.aTTax verdient mit 16:8 gegen den Überraschungszweiten xSporting und freute sich über fünf Komplettsysteme.

SPEKTAKULÄRE COMPUTER

Zur dritten Meisterschaft der Computerbastler traf handwerkliches Geschick, gepaart mit viel Kreativität, auf modernsten Hightech. Die Fachjury der Deutschen Casemod-Meisterschaft prämierte mit Unterstützung von Sponsor Frozen Silicon die ausgefallensten Rechner in zwei Kategorien: Umbauten bestehender Gehäuse (Casemods) und Eigenkonstruktionen (Casecons). Erstmalig wählte auch das Publikum seine Lieblinge in der Kategorie „spektakulärstes Case". Die meisten Fans entschieden sich für den PC im Autoreifen, den der erst 15-jährige Tüftler Christian Müller aus Chemnitz gebaut hatte.

WÄHL DIE MISS

Die Misswahlen der LAN-Party-Szene stehen in einer langen Tradition. Gewählt werden Mrs. und Mr. LAN (Foto unten) sowie die beste Party des Jahres. Der neue Mr. LAN 2004 André „Pirson" Demke knüpft an die Tradition seiner Vorgänger an und will sich für den Weltfrieden einsetzen. Julia „DieJule" Christophers möchte sich für den Nachwuchs engagieren und wünscht sich als neue Mrs. LAN 2004, dass Männer und Frauen der LAN-Party-Szene viele Computerkids zeugen. Viel Spaß! Bei der Wahl zur besten Party des Jahres hatte das Team der Millannium 2k mit Platz 1 und 2 gleich doppelt Grund zur Freude.

... UND SONST?

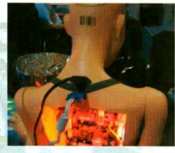
Mit Gewinnspielen und Wettkämpfen hielt die Bühnenshow das Publikum auf Trab. Wer einfach nur daddeln wollte, der hatte dazu an 75 WCG-PCs und zahlreichen Konsolen Gelegenheit. Fazit: Der Spagat zwischen den Bedürfnissen der E-Sport-Fans und den Gelegenheitsspielern gelang. Der pompöse Messeauftritt der WCG hat einen Meilenstein gesetzt und lässt für die weitere Zukunft hoffen. FELIX LOHMEIER

Preis wert!

Die Gewinner der in diesem Jahr erstmalig prämierten Kategorie „Spektakulärstes Case" wählte das Publikum.



Der 15-jährige Christian Müller aus Chemnitz baute den „Pneu PC", einen PC im Autoreifen.



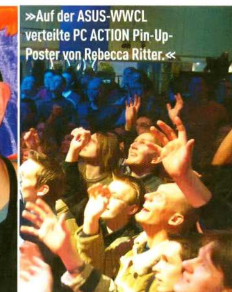
Michael Richter aus Osnabrück hauchte „serva", einer Schaufensterpuppe, PC-Leben ein.



Der 16-jährige Alexander Kröger löscht seinen Durst stilecht mit dem „Jägermeister Tower".



»Toller Party-Gag: *Zak McKracken*-Maske.«



»Auf der ASUS-WWCL verteilte PC ACTION Pin-Up-Poster von Rebecca Ritter.«



Model Contest
MONSTERMAN
MONSTERWOMAN
So geht's :
Sende ein monstermäßiges Foto von Dir (ob du dich dafür schminken oder verkleiden musst, überlassen wir dir) an:
Kinowelt Home Entertainment
z.Hd. Monster Man
Karl-Tauchnitz-Straße 10
D-04107 Leipzig
oder an: monsterman@Kinowelt.de.
EINSENDESCHLUSS: 1. JUNI 2004
Eine unabhängige Jury wählt aus allen Einsendern die würdigen Sieger aus. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt und unter
www.kinowelt.de/monstermann
präsentiert.
Teilnahme berechtigt sind Personen ab 18 Jahren. Mit der Teilnahme stimmen alle Einsender der Veröffentlichung ihrer Bilder zu. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Tolle Preise :
MONSTER WOMAN & MONSTER MAN werden mit jeweils einer Begleitung für ein Wochenende nach Hamburg eingeladen, besuchen das Hamburg Dungeon und anschließend als VIP das Fantasy Filmfest. Darüber hinaus winken zahlreiche Trostpreise.
Die Stimmungsrakete vom Fantasy Filmfest 2003
Auf DVD ab 4. Mai 2004 im Handel erhältlich
MONSTER
MONSTERWOMAN
HÖLLE AUF RÄDERN
MONSTER MAN
DVD
KINOWELT
Ton: Deutsch / Englisch 5.1 dolby digital
DVD SPECIALS: Making of • Animatic
Gag Reel • Fotogalerie • Trailer
SPLATTER GARANTIE
BLUTIG, WITZIG und TOTAL KRANK.
Hamburg Dungeon
www.hamburgdungeon.com
FANTASY FILMFEST
www.fantasyfilmfest.com
LIONS GATE HOME ENTERTAINMENT
DREAM
KINOWELT
KINOWELT HOME ENTERTAINMENT GMBH • EIN UNTERNEHMEN DER KINOWELT GRUPPE

VORSCHAU

Sei ein Bürokrat!

In KICKER MANAGER 2004 werkeln Sie an Ihrer Karriere als Fußballtrainer und Manager.



»Hat sich praktisch nicht bestätigt: Leerstellenmangel.«

»Die Roten sind noch immer am Ball.«

Sportmanager | Einen Tag vor dem Eröffnungsspiel der Fußball-Europameisterschaft im Juni dürfen Sie in *Kicker Manager 2004* die Kontrolle über Ihren Lieblingsverein übernehmen. Wahlweise führen Sie sogar Nationalmannschaften zu Ruhm und Ehre, was Ihrem Ruf und damit auch Ihrem Konto zugute kommt. Die genreüblichen Features wie Stadionausbau, Transfermarkt, Aufstellung und Taktik bewältigen Sie über irrsinnige 140 Menüs. Co-Trainer und Assistenten nehmen Ihnen allerdings einen Teil der Arbeit ab, sodass Sie sich zum Glück nicht mit allen Funktionen herumschlagen müssen. Sie starten entweder mit einem festen Verein und spielen so lange, bis Sie pleite sind oder beginnen den Karrieremodus. Hier werden Startclubs zugeteilt, gelegentliche Vereinswechsel sind an der Tagesordnung. Auf Echtzeitspielszenen müssen Sie im *Kicker Manager* aber verzichten. Die berechneten Daten gibt das Spiel in einem Textmodus aus. Spielentscheidende Szenen präsentiert man Ihnen stattdessen in schicker Render-Optik. ANDREAS BERTITS

Info: www.kochmedia.de

BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ALS MORALAPOSTEL

»Duden-Redaktion: Internet-Ausflug.«

Wir schreiben recht!

Inzwischen habe ich Angst davor, deutsche Foren zu besuchen. Jedes Mal fürchte ich, dass mich ein besonders fieser Rechtschreibfehler anfällt und auf grausame Art und Weise meuchelt. Geht Ihnen das auch so? Vielleicht liegt es auch an mir. Stöbere ich in Foren, fallen mir Fehlerteufeleien sofort auf. Liegt es daran, dass ich Deutsch auf Lehramt studiert habe oder in der Redaktion eines Computermagazins arbeite? Bin ich vielleicht nur ein pedantischer Arsch? Vielleicht kommt in mir ja tatsächlich der Möchtegern-Pauker durch. Lese ich in einem Forenbeitrag Signaturen wie „Wer Rechtschreibfehler findet, darf sie behalten", stellen sich mir die Nackenhaare auf. Es mag ja sein, dass es nicht sonderlich viel Spaß macht, auf die Schreibe zu achten, während man sich im Internet aufhält. Dennoch glaube ich, dass es notwendig ist. Außerdem ist es sehr irritierend, einen langen Satz ohne Satzzeichen oder Groß- und Kleinschreibung „genießen" zu dürfen. Immerhin lesen auch andere diese Beiträge und gehen vielleicht noch davon aus, dass „Scheiße" mit „ai" geschrieben wird. Würde ich privat so schreiben, wie es mir in den Kram passt, würde sich das mit Sicherheit auch auf meine Arbeit auswirken, und ob Big Boss Bigge das so lustig fände, wage ich zu bezweifeln. Ich könnte ja fies sein und sagen, dass ich auf keinen Forenbeitrag oder keine E-Mail mehr antworte, die nicht in ordentlichem Deutsch verfasst ist. Aber ganz so gemein möchte ich doch nicht sein. Jetzt mögen mich sicher viele als Moralapostel hinstellen, aber das ist mir egal! Mir liegt die deutsche Sprache am Herzen, und wer sie vergewaltigt, der muss diesen Quatsch von mir eben ertragen, so. ANDREAS BERTITS

*Anmerkungen von Big Boss Bigge in Unkenntnis von Herrn B.: 1. Ja, Sie sind ein pedantischer Arsch. 2. Nein, ich fände das nicht lustig – und Sie auch nicht.

Nicht verkehrt

In TRANSPORTGIGANT besorgen Sie es einer ganzen Region.



»Hautkrebs: Endstadium.«

WiSim | Als Transportgigant liegt es an Ihnen, innerhalb von zwei Kampagnen und über einen Zeitraum von 200 Jahren hinweg ein funktionierendes Verkehrsnetz aufzubauen, mit dessen Hilfe Sie eine gesamte Region mit Gütern zuschütten. Egal ob Sie auf Lasttiere, die Bahn, Schiffe oder Flugzeuge setzen, stets widmen Sie sich der Routenplanung und bauen Terminals auf, damit's auf der 2D-Karte nett wuselt. Über einfach zu handhabende Menüs verwalten Sie Ihr Netzwerk. Ab Mai wird losgedüst. ANDREAS BERTITS
Info: www.transportgigant.com

Panzer schlachten

Mit D-DAY erleben Sie die Landung in der Normandie.


»Wir machen den Weg frei: Volkstank.«

Echtzeit-Strategie | In *D-Day*, dem neusten Projekt der *Afrika Korps vs. Desert Rats*-Macher, benötigen die Alliierten im Zweiten Weltkrieg Ihre Hilfe. In drei Kampagnen mit je vier großen Missionen sprengen Sie Brücken, erleben die Landung in der Normandie, liefern sich mit über 60 Einheiten Duelle in Häuserschluchten oder kundschaften feindliche Umgebungen aus. Ab Juni mischen Sie in der Schlacht um Europa mit. ANDREAS BERTITS
Info: www.montecristogames.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 Λ (2)
HALF-LIFE 2,
Valve Software, 3. Quartal 2004

2 V (1)
DOOM 3,
id Software, 2. Quartal 2004

3 – (3)
STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL,
GSC Game World, September 2004

4 Λ (6)
HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE,
EA LA, 3. Quartal 2004

5 V (4)
PAINKILLER,
People Can Fly, 26. April 2004

6 V (5)
DIE SIMS 2,
Maxis, 3. September 2004

7 – (7)
WORLD OF WARCRAFT,
Blizzard Entertainment, 3. Quartal 2004

8 Λ (11)
THIEF: DEADLY SHADOWS,
Ion Storm, Juni 2004

9 Λ (10)
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT,
Electronic Arts, 3. Quartal 2004

10 Λ (12)
STAR WARS: BATTLEFRONT,
Pandemic Studios, 3. Quartal 2004



Platz	Trend	Vormonat	Spiel
11	V	(8)	**JOINT OPERATIONS,** Novalogic, Juni 2004
12	Λ	(13)	**DUKE NUKEM FOREVER,** 3D Realms, Winter 2666
13	Λ	(19)	**DRIVER 3,** Reflections Interactive, Juni 2004
14	–	(14)	**SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2,** Best Way/Codemasters, Juni 2004
15	Λ	(NEU)	**DIE SIEDLER 5,** Bluebyte, 4. Quartal 2004
16	Λ	(20)	**GROUND CONTROL 2,** Massive Entertainment, Juni 2004
17	Λ	(18)	**SÖLDNER: SECRET WARS,** Wings Simulations, 28. Mai 2004
18	V	(17)	**CODENAME PANZERS,** Stormregion, 2. Quartal 2004
19	Λ	(NEU)	**SID MEIER'S PIRATES,** Firaxis, 4. Quartal 2004
20	Λ	(NEU)	**VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES,** Troika/Activision, 4. Quartal 2004



DU HAST GEWONNEN!

Stefan Fuderer, Polch
erhält ein Spiel

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?
Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 38" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 38 Half-Life 2) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 651****
Schweiz: 0901 210 212*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
**0,70 sfr/SMS ***0,60 €/SMS
****0,41 €/min *****0,50 sfr/min

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Komm

- 13 Episoden lange Story
- Kämpfe an der Seite von Verbündeten
- Puzzles unter Berücksichtigung der Spielwelt-Physik
- Filmreife Charaktere
- Mehrere Landfahrzeuge steuerbar
- Diverse Mehrspieler-Spielmodi
- Toolkit wird vorab veröffentlicht

AUF DVD
VIDEO

»Schock für so manche Frau: Liebeskugeln im XXL-Format.«



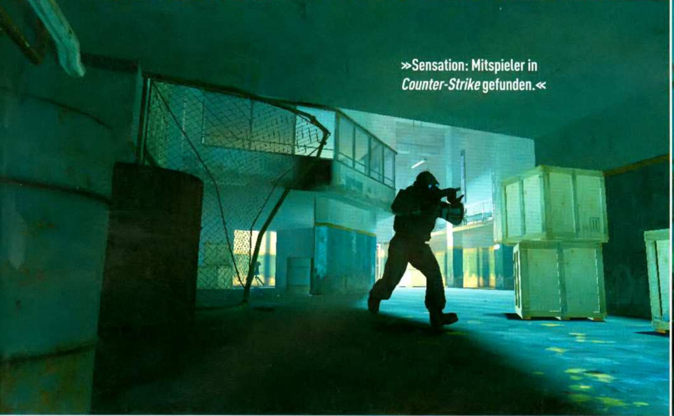
gleich, Schatz!

Monatelang campierten wir vor den Büros von Valve und hämmerten, „Lasst uns rein!" schluchzend an die Eingangstür. Dann öffnete sich endlich die Pforte und wir durften HALF-LIFE 2 richtig spielen.

Herzklopfen vor dem ersten Date. Klar hat man vorher Bilder angeschaut und sich auch so manches Video angesehen, um einen ersten Eindruck zu kriegen. Aber heute geht's richtig zur Sache, wenn auch ohne Blumenstrauß und Parfümwolke. Denn wir haben ein Rendezvous mit Gordon Freeman, der sich uns erstmals in anspielbarer Form hingibt.

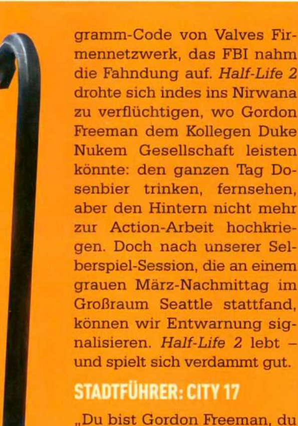
DIE LEIDEN DES GORDON F.

Wir erinnern uns: *Half-Life 2* hätte eigentlich am 30. September 2003 erscheinen sollen, knapp fünf Jahre nach Veröffentlichung seines Vorgängers. Im Vorfeld dieses Termins regierte blanke Hysterie, denn grafisch brillante Demofilme des Spiels ließen selbst gestandene Mannsbilder ergriffen zusammensinken. Da wurde geshadert und gebumpmappt wie noch nie, das Gameplay roch nach KI-Brillanz und Physik-Grandiositäten. In Sachen Spieldesign und Story-Inszenierung genießt Entwicklerteam Valve einen Vertrauensvorschuss, Vorgänger *Half-Life* war bei seinem Erscheinen 1998 der Action-Restwelt um Lichtjahre voraus. Doch die Vorfreude schlug in blankes Entsetzen um, als eine Schreckensbotschaft letzten Herbst die Runde machte: Hacker klauten den Pro-



»Sensation: Mitspieler in *Counter-Strike* gefunden.«



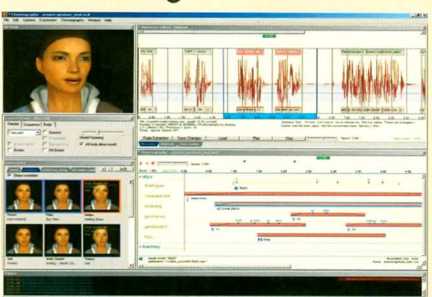


gramm-Code von Valves Firmennetzwerk, das FBI nahm die Fahndung auf. *Half-Life 2* drohte sich indes ins Nirwana zu verflüchtigen, wo Gordon Freeman dem Kollegen Duke Nukem Gesellschaft leisten könnte: den ganzen Tag Dosenbier trinken, fernsehen, aber den Hintern nicht mehr zur Action-Arbeit hochkriegen. Doch nach unserer Selberspiel-Session, die an einem grauen März-Nachmittag im Großraum Seattle stattfand, können wir Entwarnung signalisieren. *Half-Life 2* lebt – und spielt sich verdammt gut.

STADTFÜHRER: CITY 17

„Du bist Gordon Freeman, du kommst am Bahnhof von City 17 an. Du erkundest die Umgebung und versuchst herauszukriegen, was passiert ist. Schließlich begegnest du Alyx, die dich zu einigen alten Bekannten führt. Du erhältst erste Informationsbruchstücke, was sich seit Black Mesa ereignet hat ...". Mit diesen geheimnisvollen Worten gibt Valves Pressesprecher Doug Lombardi den ersten von drei Levels zum Probespiel frei. Wir wandern durch die geheimnisvolle osteuropäische Stadt, ohne Peilung, ohne Schutzanzug, ohne Waffen. Auch wenn in den ersten Minuten kein einziger Schuss fällt, sorgt die Atmosphäre für Hochspannung, denn hier liegt mehr als eine EU-Osterweiterung in der Luft. An allen Ecken und Enden überwachen Robotersonden die Umgebung. Kommt man ihnen zu nahe, leuchtet ein Licht rot und ratsch – schon ist man für eine Kartei fotografiert, gegen die Flensburg die reinste Frohsinnsliste ist. In City 17 werden die Bürgerrechte mit Füßen getreten – im wahrsten Sinne des Wortes. In einer Seitengasse sehen wir, wie Zivilisten von den Combine-Soldaten brutal festgenommen werden. Zeugen unerwünscht: Als wir zu nahe herankommen, bekommen wir einen Stromstoß aus dem Elektroschocker verpasst. Wer ist diese Besatzungsmacht? Was ist das für ein außerirdisch anmutender Neubau im Stadtkern? Und wie verbrachte Gordon Freeman die letzten Jahre? „Stell es dir so vor: Gordon hat quasi einen Zeitsprung gemacht, er weiß anfangs nicht, was abgeht", gibt sich Lombardi geheimnisvoll. Valve-Chef Gabe Newell erklärt die tieferen Beweggründe für diesen Handlungskniff: „*Half-Life 2* konfrontiert uns mit einem prinzipiellen Problem: Einige Leute haben den Vorgänger fanatisch gespielt und kennen alle Details. Aber andere haben nie das erste *Half-Life* gespielt und wollen ohne Vorkenntnisse einfach Spaß haben. Die Lösung, die uns dazu eingefallen ist, besteht darin, die Hardcore-Fans am Anfang genauso zu verwirren wie die Einsteiger. Zu Spielbeginn sagt sich jeder: ‚Warum bin ich hier, was geht ab, was hat der G-Man gemacht, wie änderte sich die Welt?' Ich denke, das ist aufregend und unterhaltsam für die alten Fans und setzt sie in dasselbe Boot wie jemand, der vorher noch nie von Gordon Freeman oder *Half-Life* gehört hat." Die Ahnungslosigkeit währt nicht lange, denn der herumwandernde Gordon wird bald von Alyx aufgelesen, der Tochter

Werkzeugkasten für virtuelle Schauspieler



Alles, was der Charakter-Bauer braucht: Softimage bietet eine *Half-Life-2*-gerechte Gratis-Version seines Animationsprogramms XSI an.

Spielfiguren zum Selbermachen: Deshalb legt Valve so viel Wert auf die Charaktere – und so werden Sie selber kreativ.

Nachdem Valve das erste *Half-Life* veröffentlicht hatte, fragte man eine Reihe von Spielern nach deren Eindrücken. Dabei, erinnert sich Produzent Bill van Buren, gab es eine Erkenntnis: „Die Leute sagten, dass sie die Charaktere im Spiel wirklich mochten und am liebsten mehr Zeit mit ihnen verbringen würden. Sie bauten eine Beziehung zu Figuren wie Barney auf. Doch eine Beschwerde, die wir immer wieder hörten, lautete: ‚Warum sehen all diese Personen gleich aus?' Deshalb wollen wir mit *Half-Life 2* in dieser Hinsicht einen Schritt weitergehen. Die Spielfiguren sollen richtige Charaktere in der Welt sein." Valve treibt bei *Halfe-Life 2* in Sachen Gesichtsausdruck-Vielfalt und Körpersprache einen Aufwand, wie ihn noch nie ein PC-Spiel erlebt hat. Der Sprung vom 3D-Pappkameraden zum virtuellen Schauspieler scheint zu gelingen; 35 Mimik-Varianten und Gesichtsmuskelbewegungen sei Dank. Van Buren zeigte uns die erste Version des *Half-Life-2*-Toolkits, das „in Kürze" veröffentlicht werden soll. Es enthält die neueste Version des Level-Editors *Hammer* sowie ein Werkzeug für Ereignisse im Spiel und die passenden Gesichtsausdrücke der beteiligten Spielfiguren. Hier und heute können Sie bereits eine kostenlose Animations-Software downloaden, um Charaktere im *Half-Life-2*-Format zu kreieren: Softimage bietet eine Spezialversion seines Programms XSI samt Tutorials für angehende Grafikkünstler unter www.softimage.com/hl2 an.



»Mutter Wollner hatte Ralph doch gewarnt: Vom Wichsen gibt's krumme Finger.«

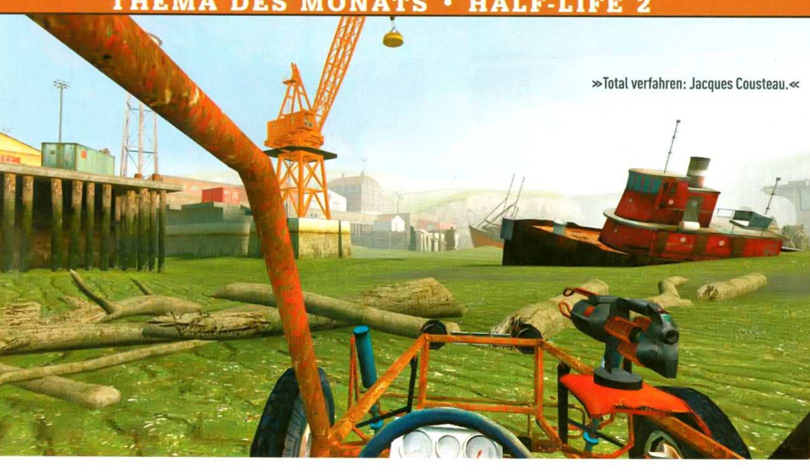
»Peinlich: Hauptdarstellerin erschien zu den Dreharbeiten zu *Hinter Gittern* ungeschminkt.«

des Black-Mesa-Wissenschaftlers Eli Vance. Sie führt ihn in ein Untergrund-Labor, das Gordon Freemans alter Mentor Dr. Kleiner betreibt – und in dem auch Wachmann Barney Calhoun herumspaziert. Nach und nach stößt man auf immer mehr alte Weggefährten, die langsam die Handlungsmysterien aufklären.

WEGWERF-WUNDERWAFFE

„Der nächste Level bietet klassisches *Half-Life*-Gameplay, sehr gruselig und mit vielen, vielen Zombies", stimmt uns Doug Lombardi auf Kostprobe Nr. 2 ein. Bei Nacht und Nebel folgen wir dem Verbündeten „Vater Gregory" über einen Friedhof. Der orthodoxe Geistliche hat stärkere Waffen als Weihwasser in der Kutte; höchst unorthodox pumpt er Blei in die erste Welle von Zombies. Seit *Half-Life* haben sich die Mutanten weiterentwickelt und tauchen in mehreren Variationen auf. „Pistole und Schrotflinte sind in diesem Level deine besten Freunde", verrät uns Doug grinsend. Wir haben auch Granaten, eine Maschinenpistole und die Alien-Technologie-Waffe Zero Point Gun zur Verfügung – sowie unseren erklärten Liebling, die Gravity Gun. In früheren Demos nannte Valve diesen genialen Schwerkraft-Strahler noch Manipulator, seine Wirkung ist dieselbe geblieben. Er verbraucht keine Munition und kann unbelebte Objekte bis zu einer gewissen Größe ergreifen. Bewegt man das Faden-

»Laut FSK frei ab sechs Jahren: *Die Brücke am Kai.*«



»Total verfahren: Jacques Cousteau.«



kreuz über einen grabschbaren Gegenstand, ist ein „Wusch!" als „Greif mich!" – Hinweis zu hören. Mit der rechten Maustaste picken wir einen Mülltonnendeckel auf, der sich nun durch Linksklick wegschleudern lässt – Kopf einziehen, hier kommt der Frisbee des Todes! Klar wäre die Schrotflinte effizienter gegen das Zombie-Heer, aber die Suche nach ergreif- und wegschießbaren Objekten macht einfach zu viel Spaß. Ansonsten tobt das volle Leben: Zombies von allen Seiten, die in Brand gesteckt werden, wenn sie durch Feuer laufen; der grafische Gesamteindruck schwankt zwischen „Geil!" und „Mami, ich hab Angst!". In der Hitze des Gefechts sollte man den guten Gregory nicht verkommen lassen, denn er steckt nur eine bestimmte Anzahl von Treffern ein. Stirbt er in dieser Mission, ist auch für Gordon Sense. Verbündete Charaktere werden Sie im Spielverlauf immer wieder mal begleiten, komplexe Taktikkommandos kann man ihnen nicht erteilen. Mehr als „Warte hier/Folge mir" ist nicht geplant.

FREUDE AM FAHREN

„Das waren bisher ziemlich *Half-Life*-typische Szenen. Aber der nächste Level betont einige der neuen Gameplay-Elemente von *Half-Life 2*", kündigt Lombardi an, „den Einsatz von Physik für Fahrzeug-Steuerung und Puzzles". In einem Buggy flitzen wir eine Küstenstraße entlang, Blick- und Fahrtrichtung sind voneinander unabhängig. Während der Fahrt registrieren wir mehrere gestrandete Frachtschiffe, als würden die Alien-Aktivitäten sich ungünstig auf den Meerespegel auswirken. Unser Wagen reagiert flugs auf jede Steuerungsänderung, was das Manövrieren etwas gewöhnungsbedürftig macht: Zu verführerisch ist es, sich zu schnell in eine Kurve zu legen. Auffällig sind Handbremsen- und Turbo-Taste. Letztere benötigen wir, um mit Anlauf und Extra-Speed über eine Sprungschanze zu brettern. Turbo-Einsatz zehrt an der Energie von Gordons Anzug. Außenansicht ist nicht drin, denn es gilt weiterhin das *Half-Life*-Mantra „Sie sind Gordon und sehen alles aus seiner Warte". Während unserer Probefahrt plaudert Doug aus, dass der Buggy nicht das einzige steuerbare Gefährt ist und betont: „Die Engine erlaubt jede Art von Vehikel, aber in *Half-Life 2* lassen wir Gordon nur fahren. Du könntest Flugeinlagen mit der Engine machen, aber unser Design verlangt es nicht."

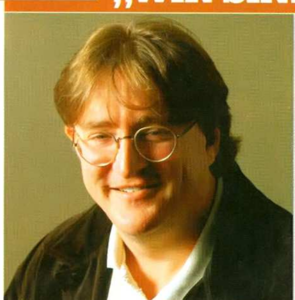
PHYSIK IST FÜR PUZZLES DA

Schwerer Schock für den Kollegen Fränkel und alle anderen geistig genügsamen Ballermänner dieser Welt: Bei *Half-Life 2* muss man auch denken! „Die Physik erlaubt es uns, sehr gute Puzzles zu konstruieren, also nichts von der üblichen ‚Finde die Schlüsselkarte'-Sorte. Hier ist ein gutes Beispiel, wie man die Objekte und realistische Physik der Spielwelt einsetzt", kommentiert Doug, während wir an einem auffälligen Kran die Leiter raufklettern und uns hinters Kontrollpult klemmen. Auf der anderen Seite des Kanals sehen wir eine hochgeklappte Hän-

INTERVIEW

„WIR SIND LAUSIG IM UMGANG MIT

Warum *Half-Life 2* nicht kam, als es kommen sollte, aber bald wirklich kommt: Valve-Chef Gabe Newell entschleiert einige Mysterien der schweren Geburt.



»Gewichtsprobleme: John Lennon.«

PC ACTION Wie kommt *Half-Life 2* voran, woran arbeitet ihr zurzeit?

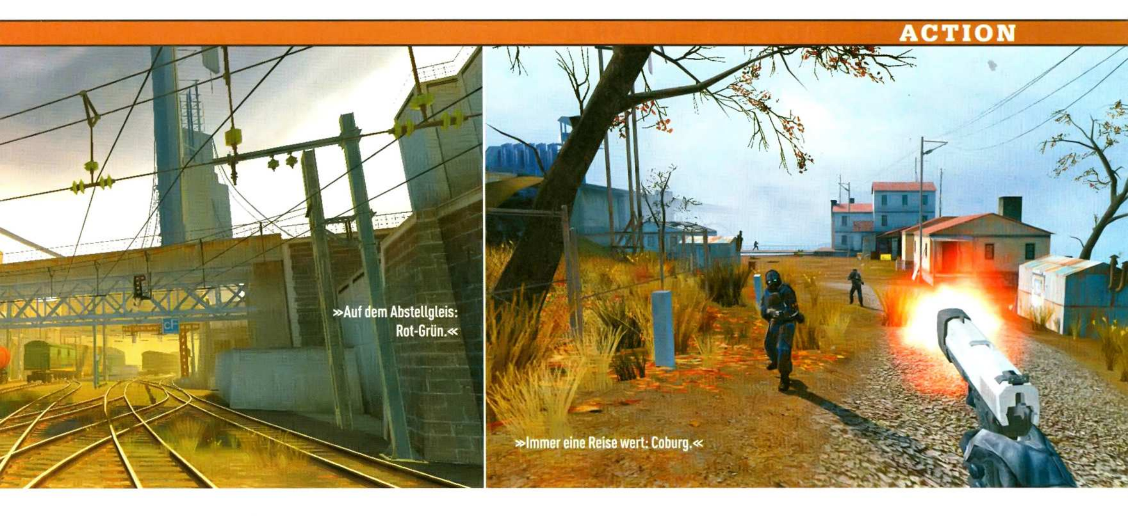
GABE NEWELL: Was wir jetzt noch im Wesentlichen tun, ist Leute einzuladen, um sie beim Spielen zu beobachten. Wir finden heraus, was sie machen, welche Vorgehensweisen sie anwenden. Daraus resultieren Listen mit Dingen, die noch geändert werden sollten.

PC ACTION Wie entwickelt sich die Einzelspieler-Story?

GABE NEWELL: *Half-Life 2* hat 13 Episoden. Unser ursprüngliches Ziel war es, dass man etwa genauso lange daran zu spielen hat wie beim Vorgänger. Was wir jetzt beobachten, ist, dass die Leute sogar 50 bis 100 Prozent mehr Zeit mit *Half-Life 2* verbringen. Sie haben viel Spaß und finden mehr Wege, sich zu amüsieren, als wir gedacht hatten – das ist ein gutes Zeichen.
Dein Haupt-Gegenspieler ist ein weiterer Wissenschaftler. Wir versuchen aus ihm einen interessanteren Widersacher zu machen, seine Ansichten und Entscheidungen wirken plausibel. Du hast andere Auffassungen darüber, wie die Welt auf eine Alien-Invasion antworten sollte. Du weißt nie genau im Voraus, wie die Leute reagieren werden. Wenn jemand die Seiten wechselt, warum einige Leute dich unterstützen und andere nicht – das alles sind plausible Entwicklungen im Kontext des Konflikts zwischen dir und Dr. Breen.

PC ACTION Du hast letztes Jahr für einigen Wirbel gesorgt, als du erklärtest, dass Ati-Grafikkarten für ein besseres Spielerlebnis sorgen als Nvidia-Modelle. Ist das angesichts neuer Treiber immer noch deine Meinung?

GABE NEWELL: Wenn du dir die Leistungsdaten ansiehst, war Nvidia bei der Geforce4-



»Auf dem Abstellgleis: Rot-Grün.«

»Immer eine Reise wert: Coburg.«

gebrücke – tja, wenn man die umstoßen könnte ... mit einem der unauffällig herumstehenden Container? Gesagt, getan: Sobald der Behälter am Kranarm hängt, wird er von uns gedreht; die dynamischen Schatten geben Aufschluss darüber, über welchem Teil des Bodens der Container gerade schwebt. Mit Schwung lassen wir ihn gegen das Brückenteil rumsen, das umkippt und den Weg zur Weiterfahrt freimacht. Jetzt auch den Buggy per Kran nachholen, doch da strömt ein Trupp Combine-Soldaten aus einem Lagerhaus. Nachdem Doug uns versichert hat, dass unser Fahrzeug unzerstörbar ist, lassen wir es im Kranarm-Tiefflug durch die Gegnerreihen pendeln – mit umwerfendem Erfolg. Allerdings ziehen sich die verbleibenden Angreifer angesichts unseres Kran-Kills in Deckung zurück, modernster KI-Forschungen sei Dank: „Die letzten Gegner sind immer die schlauesten, weil sie lernen", meint Doug. In diesem Level verbringen wir noch eine Menge Zeit – und haben Spaß dabei. Zu Fuß liefern wir uns Schusswechsel oder suchen mit der Gravity Gun nach weiteren Gegenständen, die man den Gegnern an die Stirn schmeißen kann. Während der Fahrt lässt es sich auch ballern, allerdings nur mit der montierten Bordwaffe (Granaten werfen klappt also nur, wenn man aussteigt). Außerdem sollten Sie schon mal den Sticker „Ich bremse nicht für Combine" auf die Leitplanke bügeln, denn Gegner zu über-



TERMINPLÄNEN."

Generation sehr gut. Aber für die derzeitige DirectX-9-Generation ist die Radeon-9800-Serie von Ati eindeutig dem Angebot von Nvidia überlegen. Unser Programm ist nicht das einzige, was die Performance auf Ati- gegenüber Nvidia-Hardware angeht. Ich denke deshalb, dass Nvidia dies versteht und auf der Treiber-Seite sehr hart daran gearbeitet hat, um einige Probleme zu mindern. Wir arbeiten auch daran, es besser zu machen, also sicherzustellen, dass wir für Leute mit Nvidia-Hardware großartige Performance bieten – aber momentan sind die Ati-Karten einfach schneller.

PC ACTION **Wie habt ihr euch so gefühlt, als letztes Jahr der Programmcode des unfertigen Spiels von eurem Server weggeklaut wurde?**

GABE NEWELL: Meine Sorge war, allen Mitarbeitern klarzumachen, dass wir die Sache in den Griff kriegen, dass es eine üble Geschichte ist, aber die Firma daran nicht zugrunde gehen wird. Also sagte ich Dinge wie ‚Alles wird gut, wir werden damit fertig werden' und verbrachte viel Zeit damit, die Leute vor dem Ausrasten zu bewahren. Denn es ist übel: Man arbeitet lange an etwas, opfert einen großen Teil seines Berufslebens dafür – und dann wird es geklaut. Für jeden, der etwas entwickelt oder schreibt und dann mit ansehen muss, wie eine unfertige Version gestohlen und zur Schau gestellt wird, ist das sehr, sehr schmerzlich.

PC ACTION **Lag es an diesem Source-Code-Diebstahl, dass *Half-Life 2* nicht schon 2003 veröffentlicht wurde?**

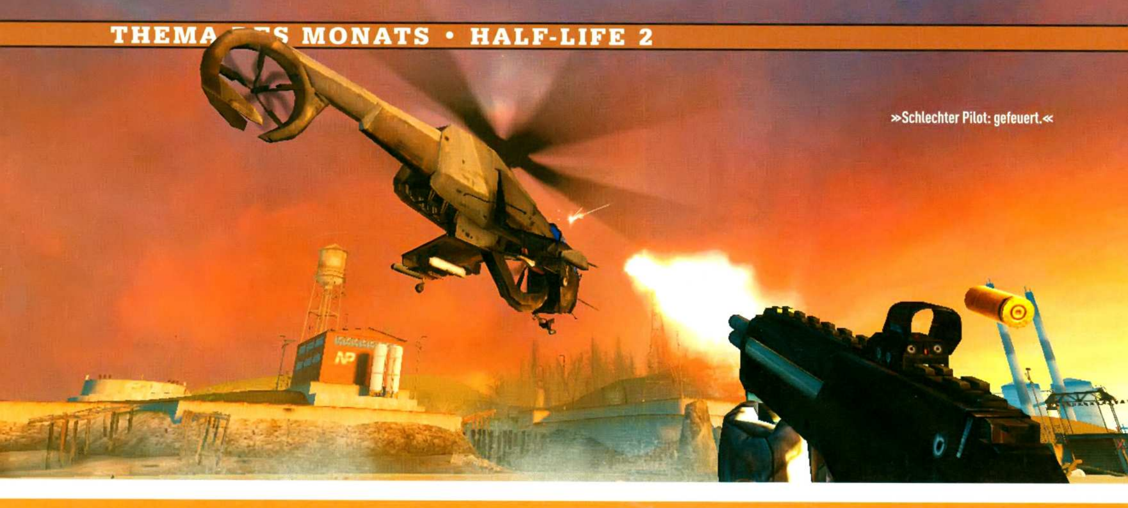
GABE NEWELL: Nein, das Spiel kam deshalb nicht letztes Jahr raus, weil wir noch viel mehr Arbeit zu tun hatten, als wir dachten – und dafür brauchten wir länger, als vorgesehen war. Es gab Kosten, erhebliche Entwicklungskosten in Verbindung mit dem Diebstahl, aber zu sagen, dass wir deshalb das Spiel nicht pünktlich auslieferten, wäre unaufrichtig. Wir haben es letztes Jahr nicht veröffentlicht, weil wir lausig im Umgang mit Terminplänen sind.

PC ACTION **Wann wird *Half-Life 2* denn nun wirklich rauskommen?**

GABE NEWELL: Wir werden es Ende diesen Sommers veröffentlichen.



»Seit der letzten Hacker-Attacke hat Valve schwer in sein Sicherheitspersonal investiert.«



»Schlechter Pilot: gefeuert.«

fahren ist in diesem Spiel ein probates, Munition sparendes Neutralisierungsmittel.

AUF DIESER HARDWARE LÄUFT'S

Die Probespielzeit neigt sich dem Ende zu; leider wird der Versuch, uns an den PC zu ketten, von energischem Sicherheitspersonal unterbunden. Sagten wir schon, dass in den Valve-Büros eine höhere Brecheisen-pro-Quadratmeter-Dichte herrscht als in so manchem Baumarkt? Müßig zu erwähnen, dass wir von der Atmosphäre, dem Spielgefühl und der Abwechslung in den erlebten Levels sehr angetan sind. Das realistische Verhalten sowohl von anderen Personen als auch von leblosen Objekten macht die Spielwelt einnehmend und glaubwürdig; der allgemeine grafiktechnische Zuckerguss schadet erwartungsgemäß nicht. Das rasante, flüssige Spielerlebnis wurde zudem auf erschwinglicher Hardware kredenzt: Pentium-3-Prozessor, schlappe 256 MByte RAM und – der Knackpunkt – eine Grafikkarte des Kalibers Ati Radeon 9800. „Wenn du mal jenseits der 1,2 oder 1,6 Gigahertz bist, kommt's eigentlich nur noch auf dein RAM und deine Grafikkarte an", meint Doug Lombardi. Richtig volksnah ist das absolute Hardware-Minimum, um das Spiel (bei reduzierter optischer Brillanz) zu erleben. „Mindestens eine CPU mit 1 GHz und eine Grafikkarte auf DirectX-6-Niveau, also alles ab einer TNT2", tut es laut Valve-Boss Gabe Newell. Zu den letzten ungelösten Rätseln der Menschheit gehören damit nur noch die Mehrspieler-Modi von *Half-Life 2*. Außer der Bestätigung, dass man in irgendeiner Weise online spielen kann, herrscht noch Informationssperre.

KAUFEN ODER MIETEN?

Neben der traditionellen „Schachtel im Laden"-Version können Sie das Spiel auch über Valves Online-Dienst Steam, der eine stete Internet-Verbindung erfordert (DSL oder besser), bestellen und downloaden. Hier hat man die Wahl zwischen verschiedenen Sprachversionen (zum Beispiel US-Originalversion für deutsche Kunden) und kann sich sogar zwischen Kauf und monatlicher Miete entscheiden. Gabe Newell: „Bei den Preis-Optionen wollen wir den Leuten Alternativen anbieten. Einige werden *Half-Life 2* im Laden kaufen wollen, auf dieselbe Weise, wie sie schon immer Spiele erworben haben. Einige werden die gleiche Art von einmaliger Bezahlung vornehmen, um es über Steam zu beziehen. Andere Leute werden sagen: ‚Okay, ich bin mir nicht sicher, wie lange ich das spielen werde, lasst es mich für 9 Dollar 95 im Monat haben, und wenn ich es dann zwei Monate lang spiele, bin ich auf meine Kosten gekommen.' Das sind mögliche Entscheidungen, aber wir wollen den Leuten nicht sagen, was sie tun sollen. Solange du es irgendwie kaufst, lieben wir dich." Werden wir machen, Gabe! HEINRICH LENHARDT

HALF-LIFE 2

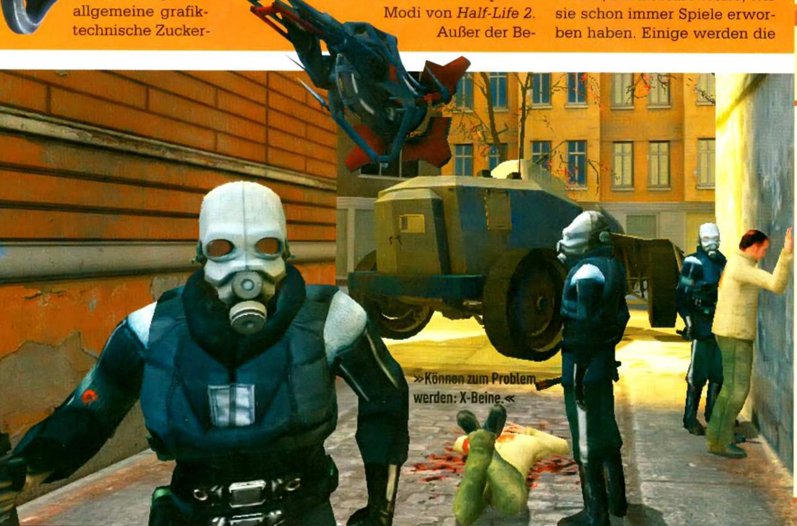
GENRE:	Actionspiel
ENTWICKLER:	Valve/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	3. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Half-Life, Far Cry (dt.)
INTERNET:	www.sierra.de

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Gordon, komm zurück, alles ist verziehen. Okay, du bist ein Jährchen lang mehr oder weniger untergetaucht, aber deine Mamis und Papis von Valve wollten nur das Beste für dich. Meine Anspiel-Eindrücke untermauern den Anspruch von *Half-Life 2* auf den Thron des Action-Gottes. Hier steckt mehr dahinter als „nur" 1A-Technik: Liebe zum Detail, künstlerische Sorgfalt, Leveldesign-Feinschliff, geradezu gespenstisch lebensechte Charaktere und eine aufregende Story sind die weiteren Zutaten, aus denen etwas ganz Grosses entstehen kann. Jetzt muss mich Valve nur noch mit cooler Mehrspieler-Unterstützung und Termintreue überraschen – dann weiß ich, was ich in der zweiten Jahreshälfte spiele.



»Können zum Problem werden: X-Beine.«

»Das Coming Out der Village People scheiterte am Darmverschluss des Schlagzeugers.«

Truppentherapie

ABC-Schützen an die Front! Gemeinsam mit Chefentwickler Teut Weidemann von Wings Simulations stellten wir für Sie das ultimative SÖLDNER-ALPHABET auf die Beine.

- 18 Millionen virtuelle Quadratkilometer große Spielwelt
- 20 optimierte Karten
- 200 Gesten
- 60 Waffen
- 70 Fahr- und Flugzeuge
- 7 Spielmodi
- Wahlweise Ego- oder Verfolgerperspektive
- Wettereffekte
- Tag-/Nachtwechsel

Anführer

Jedes Team wählt zu Spielbeginn seinen Commander. Dieser hockt sich in die Pampa und analysiert anhand einer Satellitenkarte die taktische Lage. Freunde werden dort als blaue, gesichtete Gegner als rote Punkte dargestellt. So behält der Anführer stets den Überblick und dirigiert durch geschicktes Platzieren von Wegmarken und das Erteilen präziser Befehle seine Kameraden sicher hinter die feindlichen Linien. Außerdem behält der Chef das Teamkonto im Auge und verteilt gegebenenfalls die Knete an Pleitegeier.



TEUT SAGT: Dank des Commander-Modus hat wenigstens einer auf dem Spielfeld die Übersicht.

Berufe

Feste Charakterklassen wie bei *Battlefield Vietnam* gibt es nicht. Dennoch können Sie sich auf einen Beruf fixieren, indem Sie ein so genanntes Kit kaufen. Mit dem Pionier-Kit beispielsweise werden Sie zum Techniker. Sie spüren Bomben auf, reparieren Fahrzeuge und versorgen Kollegen mit frischer Munition. Der Clou daran: Trotz Ihrer Spezialisierung herrscht im Kampf Chancengleichheit. Denn selbst als Arzt stehen Ihnen dieselben Waffen zur Verfügung wie der Konkurrenz. Insgesamt existieren übrigens fünf solcher Kits.



TEUT SAGT: Feste Klassen nehmen dem Spieler die Freiheit. Warum sollte ein Sanitäter gezwungen werden, mit einer Scheißwaffe rumzulaufen?

Covering Fire

Söldner ist das erste Spiel, in dem das so genannte Covering Fire der Maschinengewehre simuliert wird. Es werden also nicht nur direkte Treffer, sondern auch Blindgänger gewertet. Im Klartext heißt das: Solange Kugeln an Ihrem Kopf vorbeizischen, sind Sie außerstande, anständig zu zielen.



TEUT SAGT: Durch das Covering Fire lassen sich Maschinengewehre endlich wie in der Realität einsetzen.

Dämmerung

Ob Ihnen auf dem virtuellen Schlachtfeld die Sonne ins Gesicht lacht oder Sie bei Nacht und Nebel ranmüssen, legen Sie im Servermenü fest. Außerdem stellen Sie ein, ob die virtuelle Uhr nach einem Rundenwechsel vorgehen soll. Und denken Sie dran: Schlechte Witterung behindert den Commander.



TEUT SAGT: Die Witterungsverhältnisse und Tageszeitenwechsel vermitteln auf ein und derselben Karte jeweils ein völlig neues Spielgefühl.

Einzelspielerkampagne

Wings Simulations hat sich bei der Entwicklung zwar in erster Linie auf den Online-Part konzentriert. Dennoch bietet *Söldner* Einzelspielern mehr als die Konkurrenz. Ein Szenario-Generator erzeugt Missionen und verbindet diese zu einer Art Kampagne. Dabei erledigen Sie für bestimm-



te Nationen Aufträge und kassieren als Belohnung bessere Ausrüstung.


TEUT SAGT: *Die Einzelspielerkampagne sollte mehr sein als nur „Mehrspielerkarten mit Bots".*

FAHRZEUGE

Mit *Söldner* erwerben Sie die Zündschlüssel für 70 Vehikel. So einen riesigen Fuhrpark besitzt nicht einmal ein arabischer Ölscheich. Neben den üblichen Verdächtigen wie dem Abrams-Panzer dürfen Sie auch Exoten aus Russland und China verheizen, etwa den Type-85-Panzer oder die Tunguska. Damit Ihnen Ihr „Schatz" nicht geklaut wird, ist die Kiste nach dem Kauf 30 Sekunden lang für Sie reserviert. Außerdem dürfen Sie sie während der Fahrt absperren. Allerdings erreichen Sie dann nicht die besten Nachladezeiten und die Höchstgeschwindigkeit. Denn erst zu zweit geht richtig die Post ab.


TEUT SAGT: *Durch die Masse an Fahrzeugtypen bietet jede Partie andere Erlebnisse.*

GELD

Ohne Moos nix los! So lautet nicht nur die Devise bei *Counter-Strike*, sondern auch bei *Söldner*. Durch Abschüsse und das Erfüllen von Missionszielen, etwa die Eroberung einer Basis, gibt's Kohle aufs virtuelle Konto. Das Verdiente investieren Sie wiederum in bessere Fahrzeuge und Waffen.


TEUT SAGT: *Nur wer gut ist und sich fürs Team einsetzt, kommt in den Genuss teurer Ausrüstung.*

HUBSCHRAUBER

Nicht nur in *Battlefield Vietnam* spielen Hubschrauber eine wichtige Rolle. Auch auf dem modernen Schlachtfeld von *Söldner* kippen gute Heli-Piloten so manch verloren geglaubte Partie im Handumdrehen. Die Steuerung der 20 Maschinen ist schnell erlernt. Auch das Abschleppen von Panzern mit der Kette eines Transporthubschraubers (Chinook, UH60) geht leicht von der Hand.


TEUT SAGT: *Helis rocken! Die Steuerung ist eine optimale Mischung aus Simulation und Arcade-Spiel.*

IDIOTENSICHER

Obwohl *Söldner* ein wahnsinnig komplexer Shooter ist, beschränken sich die Tastaturbefehle auf ein Minimum. Ein Handbuchstudium ist so gut wie nicht nötig. Aber auch in anderer Hinsicht ist *Söldner* idiotensicher. Die Rede ist von Cheatern. Spielverderber haben wenig Chancen, da alle wesentlichen Entscheidungen auf dem Server getroffen oder verifiziert werden. Ferner erschweren zusätzliche Maßnahmen, auf die Wings verständlicherweise nicht weiter eingehen möchte, Schummlern das Leben.


TEUT SAGT: *Der einfache Zugang zum Spiel war uns sehr wichtig. Das Handbuch ist eigentlich überflüssig.*

JETS

Die Hauptaufgabe der Jets liegt in der Hubschrauberbekämpfung. Aber auch gegen Bodenziele sind die Flugzeuge, je nach Typ, bestens gerüstet. Damit Sie in der Luft ordentlich Schub geben können und nicht ständig an die Grenzen der Karte stoßen, hat sich Wings für eine riesige Spielwelt entschieden. Die Sichtweite beträgt bei gutem Wetter 25 Kilometer. So können Sie rechtzeitig Bergen ausweichen.


TEUT SAGT: *Jets sind einer der Gründe für die riesige Landschaft.*

KOMMUNIKATION

Sie haben was zu sagen? Nur raus damit! In *Söldner* können Sie Ihren Mitspielern auf mehreren Wegen mitteilen, was Ihnen durch die Birne geht. Entweder Sie chatten auf die altmodische Art und Weise, oder Sie krächzen in Ihr Headset, oder aber Sie machen mit einer von 200 Gesten auf sich aufmerksam.


TEUT SAGT: *Wir wollten das Kommunizieren so einfach wie möglich gestalten, deshalb haben wir zusätzlich das Gestensystem eingebaut.*

LAN-OPTIONEN

Söldner ist für Clan-Spieler wie geschaffen. Der Server-Manager kann nahezu alles den eigenen Wünschen anpassen: Wie viel Schaden die einzelnen Waffen verursachen, welche Fahrzeuge auftauchen, ob es Tag-/Nachtwechsel gibt, was welcher Ausrüstungsgegenstand kostet, ob die Spielwelt begrenzt ist und, und, und. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Da die dynamische Landschaft sehr viel Rechenleistung in Anspruch nimmt, benötigen Sie für eine Netzwerkpartie einen dedicated Server, sprich einen Extra-PC.


TEUT SAGT: *Netzwerkspieler liegen uns sehr am Herzen. Deshalb lassen sich im LAN noch mehr Einstellungen vornehmen.*

MAPS

Streng genommen gibt es in *Söldner* unendlich viele Karten. Indem Sie einen Rahmen um ein x-beliebiges Gebiet der 18 Millionen Quadratkilometer großen Spielwelt ziehen, erhalten Sie Ihre individuelle Map. Dennoch hat Wings *Söldner* 20 optimierte Extra-Karten spendiert, die sich durch ein durchdachtes Leveldesign und detailliertere Landschaften auszeichnen. Egal für welche Variante Sie sich entscheiden: Allen Karten wurden keine Grenzen gesetzt. So können Sie beliebig weit mit Ihrem Jet in die Pampa fliegen.


TEUT SAGT: *Dank der großen Maps dürfen Sie endlich die Reichweite moderner Waffen auskosten.*

NEUEINSTEIGER

Battlefield-Veteranen finden sich in *Söldner* rasch zurecht. Sowohl die Steuerung als auch die Spielabläufe sind größtenteils identisch. Bei der Taktik ist allerdings Umdenken angesagt, da die Kartengröße *Söldner* etwas „langsamer" macht.


TEUT SAGT: *Aufgrund der vielen Server-Konfigurationsmöglichkeiten sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein.*

ORIENTIERUNG

Damit sich selbst Orientierungsdeppen wie Herr Fränkel auf der großen Welt zurechtfinden, führt jeder Soldat ein GPS-Navigationssystem mit sich. So wissen Sie immer, wo's zur nächsten Basis geht und ob Ihre Kameraden in der Nähe sind. Praktisch!


TEUT SAGT: *Mit unseren elektronischen Hilfsmitteln verläuft sich garantiert niemand. Ehrlich!*



»Mondamin: teurer Werbespot.«



»Elefanten-Tampon im Feldversuch.«

PERSPEKTIVE

Wings Simulations schwört auf die Verfolgeransicht. Aus einem einfachen Grund: Man sieht im Dickicht mehr. Aber auch Freunde von Ego-Shootern kommen voll auf ihre Kosten. Sie dürfen jederzeit in die Ich-Perspektive wechseln, was vor allem innerhalb von Gebäuden sinnvoll ist.



TEUT SAGT: *Die Community wollte unbedingt eine Ego-Perspektive – und hat sie auch bekommen.*

QUADRATMETER

Als Spielwelt dient nicht irgendeine fiktive Fantasiewelt, sondern Sibirien. Das sind unglaubliche 6.000x3.000 Kilometer, die man anhand von Satellitendaten nachgebildet hat. Natürlich wurden wie in der Realität sämtliche Klimazonen simuliert. Sie kämpfen im Schnee, in der Wüste, in Siedlungen und sogar an der Küste. Da bleiben keine Wünsche offen.



TEUT SAGT: *18 Millionen Quadratkilometer Fläche! Na, wenn das mal nicht rekordverdächtig ist ...*

REALISMUS

Wings setzt bei den Fahrzeugen auf eine komplexe Physik-Engine. Diese simuliert akkurat Motoren, Getriebe, Radantrieb, Reibung und Lenkung. Obwohl sich die Autos und Panzer realistisch verhalten, sind sie dennoch einfach per Tastatur oder Maus zu steuern. Die Flugmodelle wurden hingegen drastisch vereinfacht, sodass auch Anfängerpiloten leicht und sicher abheben.



TEUT SAGT: *Immer, wenn die Simulation dem Spaß im Weg stand, gewann der Spaß.*

SPIELMODI

Der wichtigste Spielmodus ist die aus *Battlefield* bekannte Variante Eroberung. Hier versuchen Sie, möglichst alle Stützpunkte unter Kontrolle zu bringen. Damit die Basenhatz nicht irgendwann langweilig wird, spendiert das Team um Teut Weidemann *Söldner* sechs weitere Modi: Geiselbefreiung, Capture the Flag, Capture the Vehicle, Team-Deathmatch und Deathmatch. Nach der Veröffentlichung rechnet Wings mit weiteren Varianten aus der Community.



TEUT SAGT: *Söldner wurde ganz klar auf den Eroberungs-Modus ausgelegt.*

TEAMGEIST

Bei Battlefield ist es schwer, einen Server zu finden, auf dem die Leute Teamgeist zeigen. Jeder rennt rum und macht, was er gerade für richtig hält. Auch wenn das unter Umständen die Niederlage für die eigene Partei bedeutet. Damit diese „Unsitte" bei Söldner möglichst selten auftritt, hat Wings das Bonussystem bei der Fahrzeugcrew eingeführt. Je mehr Besatzungsmitglieder in einem Panzer hocken, desto schlagkräftiger ist der Stahlkoloss. Einen weiteren Pluspunkt gegenüber der Konkurrenz stellt der oben erwähnte Commander dar. Aber auch wenn Sie mal keinen Bock auf ein Team haben, können Sie in Söldner Spaß haben. Am besten entscheiden Sie sich für das Scharfschützen- oder Bomben-Kit und ziehen auf eigene Faust los.



TEUT SAGT: *Söldner ist nicht nur für professionelle Clans gedacht. Wir wollen, dass auch Gelegenheitsspieler auf den öffentlichen Servern voll auf ihre Kosten kommen.*

UNIFORM

Die Zeiten, in denen Klonkrieger über die virtuellen Kriegsschauplätze stapften, sind endgültig vorbei. In *Söldner* stehen Ihnen eine Vielzahl an Gesichtern, Kopfbedeckungen, Jacken, Hosen, Handschuhen, Stiefeln, Brillen und Rucksäcken zur Verfügung, die über 65.000 Kombinationen, also individuelle „Skins", zulassen. Sicher fragen Sie sich jetzt: „Und wie soll ich unter all den Uniformen Freund von Feind unterscheiden?" Die Antwort ist ganz einfach: Jeder eigene Soldat trägt seinen Namen über dem Kopf. Wenn das bei einem Typen nicht der Fall ist: Knallen Sie ihn ab!



TEUT SAGT: *Wenn ich cool spiele, will ich auch cool aussehen. Endlich können Sie sich mit Ihrem virtuellen Alter Ego identifizieren.*

VERSTECKSPIEL

Söldner bietet eine Vielzahl an Versteckmöglichkeiten. Sie können sich in Büsche legen und hinter Bäumen oder Häusern Deckung suchen. Aber Vorsicht! Wiegen Sie sich bloß nicht in Sicherheit. Ein paar Granaten reichen und Ihr Schutz ist im Eimer. Als Scharfschütze brauchen Sie nicht lange nach Verschlägen Ausschau halten. Es reicht, wenn Sie sich für fünf Sekunden hinknien oder hinlegen und schon sind Sie unsichtbar. Erst wenn Sie sich bewegen oder schießen, sind Sie enttarnt. Ferner machen Ihre Geschosse vor bestimmten Materialien – dazu zählen beispielsweise Holzwände – nicht Halt. Coole Sache!



TEUT SAGT: *Söldner bietet interessante Deckungen. Schließlich ist Tarnung Trumpf.*

WAFFEN

Über 60 bekannte Krachmacher aus der ganzen Welt dür-


»Fallen überall auf: Armleuchter.«

Lass dich nicht ruinieren!



»Und ich sag noch: Lass die Kirche im Dorf!«

Nur weil Sie in einem Haus stehen, bedeutet das noch lange nicht, dass Sie sicher sind. Eine Panzergranate genügt und Ihre Deckung ist im Allerwertesten. Selbst ganze Wälder lassen sich mit ein paar Schuss zu einer Mondlandschaft umdekorieren. Das eröffnet völlig neue taktische Möglichkeiten. Aber das sehen Sie anhand unserer Screenshots ja selbst!

fen Sie in den virtuellen Shops kaufen. Aber bevor Sie zulangen, überlegen Sie sich Ihre Wahl gut. Denn die Bleispritzen unterscheiden sich voneinander deutlich, beispielsweise bei der Feuerrate, der Art der Munition und der Durchschlagskraft.


TEUT SAGT: Bis Sie Ihre Lieblingswumme gefunden haben, vergehen Stunden.

XM84 Blendgranaten

Blendgranaten sind für den Häuserkampf unverzichtbar. Auf freiem Gelände machen sie allerdings wenig Sinn. Dort sollten Sie zu Rauchgranaten greifen. Mit diesen errichten Sie im freien Gelände im Handumdrehen eine komfortable Deckung.

TEUT SAGT: Richtig eingesetzt, liefern Blend- und Rauchgranaten einen wichtigen taktischen Vorteil.

Yak 141

Die Yak und die Harrier sind die Könige der Senkrechtstarter. Beide sind einfach zu steuern und verhalten sich unter 150 km/h wie Hubschrauber. Sobald Sie schneller fliegen, wird auf die Jet-Steuerung umgeschaltet. Das Besondere an diesen Fluggeräten ist, dass sie ohne Landebahn starten und landen können.


TEUT SAGT: Senkrechtstarter sind meine Lieblingsflugzeuge. Mit denen kann ich landen, wo ich will.

Zerstörungssystem

In *Söldner* dürfen Sie die Sau rauslassen. Abgesehen von den Einkaufsterminals und größeren Steinbrocken lässt sich alles auf der Karte zu Kleinholz zerlegen. Bäume knicken um, Häuser stürzen nach einem Granateneinschlag zusammen und Fliegerbomben reißen Krater in die Landschaft. Mehr zu diesem Thema lesen Sie im Kasten „Lass dich nicht ruinieren!“.

TEUT SAGT: Nach ein paar Runden kann es passieren, dass Sie die ursprüngliche Karte quasi nicht wiedererkennen, weil alles in Schutt und Asche liegt.

BENJAMIN BEZOLD



SÖLDNER

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Wings Simulations/Jowood
FERTIG ZU:	99%
ERSCHEINT:	28. Mai
VERGLEICHBAR:	Battlefield Vietnam
INTERNET:	www.secretwars.net

KOMMENTAR


BENJAMIN BEZOLD

Ehrlich gesagt stand ich *Söldner* bislang etwas skeptisch gegenüber. Ich hatte immer den Eindruck, Gelegenheitsspieler würden ausgegrenzt und nur Clan-Heinis kommen voll auf ihre Kosten. Pustekuchen! Wings ist es letztlich gelungen, auch Einsteiger anzusprechen. Auf den Karten rumst es schon nach wenigen Minuten gewaltig. Den Beweis liefert die Beta-Demo auf der DVD. Ob ich deswegen allerdings *Battlefield Vietnam* in die Ecke schmeiße, bleibt abzuwarten. *Söldner* strotzt zwar nur so vor Optionen, EAs Werk bietet aber noch das etwas flüssigere Spielgefühl. Noch!


»Doch nicht gesund: Rohrkost.«

»Jetzt auch für Männer: Kaiserschnitt.«

Dein Marschbefehl!

Sie haben vom 10. bis zum 13. Juni noch nichts vor? Jetzt schon! In diesem Zeitraum veranstaltet der renommierte deutsche Clan „Gib mir die Kirsche!“ (GmdK!) in Heiligenhaus die reLANed 3. Im Mittelpunkt der Netzwerkparty steht – wie könnte es anders sein? – *Söldner*. Höhepunkt der LAN ist das Bootcamp. Dort führen Sie die Entwickler höchstpersönlich in die Feinheiten des Online-Shooters ein. Also, worauf warten Sie noch? Melden Sie sich gefälligst unter www.relaned.de an. Die Teilnahmegebühr beträgt 25 Euro.



Kriegserklärung!

AUF DVD
- BETA-DEMO
- SERVER-SOFTWARE (NUR AUF DEN DVD-VERSIONEN)

Spielen Sie selbst SÖLDNER! Auf unserer DVD finden Sie die voll funktionsfähige Beta-Demo, dank der Sie mit den Russen in den virtuellen Krieg ziehen. Nur bei PC ACTION! Die Kollegen von PC Games zeigen Ihnen diesen Monat die US-Einheiten.

JETZT GEHT'S LOOOOS!

Schmeißen Sie die DVD ins Laufwerk. Installieren Sie die *Söldner*-Beta-Demo. Dank dieser dürfen Sie schon jetzt das virtuelle Sibirien unsicher machen. Alles, was Sie dazu benötigen, ist ein Pentium mit 1,3 Gigahertz, 256 MByte RAM und einer DirectX-9-kompatiblen Grafikkarte. Außerdem ist ein Internetanschluss zwingend erforderlich. Andernfalls können Sie *Söldner* nur im Netzwerk über einen dedicated Server zocken. Käufer der DVD-Version finden die entsprechende Software ebenfalls auf der Silberscheibe.

HELD AUS DEM BAUKASTEN

Bevor's richtig losgeht, konfigurieren Sie Ihre Spielfigur und verpassen sich einen Nick. Anschließend klicken Sie auf „Online spielen" und erstellen einen neuen Account. Ein CD-Key wird nicht verlangt. Sie tippen lediglich Ihren Namen und ein beliebiges Passwort ein. Jetzt steht einem Gefecht nichts mehr im Wege. Suchen Sie sich einen Server aus der Liste aus und treten Sie bei. Beachten Sie, dass nicht auf jedem Server derselbe Spielmodus gezockt wird. In unsere Beta-Version haben es folgende vier Varianten geschafft: Deathmatch, Team-Deathmatch, Geiselbefreiung und Eroberung. Der zuletzt genannte Modus ist nicht nur der populärste, *Söldner* wurde auch speziell dafür optimiert. Hier sollen Sie möglichst viele gegnerische Stützpunkte – zu erkennen an den Flaggen – erobern und halten.

EINKAUFSTRIP

Ist die Karte geladen? Dann treten Sie einem der beiden Teams (rot oder blau) bei und suchen Sie ein Einkaufsterminal auf. Die kleinen Symbole (Pistole, Raketenwerfer, Auto, Flugzeug) geben Auskunft, welche Waffengattungen beziehungsweise Fahrzeuge im Regal stehen. Da Ihr Konto anfangs nur spärlich gefüllt ist, müssen Sie auf teure Anschaffungen wie einen Panzer verzichten. Wir empfehlen Ihnen, eine kugelsichere Weste und eine AK-47 zu kaufen. Damit sollten Sie zunächst über die Runden kommen. Pro Abschuss und Missionsziel gibt's Moneten. Wenn Sie Teamgeist an den Tag legen, sollten Sie schon bald einen dicken Batzen Geld Ihr Eigen nennen. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, halten Sie nach einem Pionier Ausschau. Er steckt Ihnen ein paar Magazine zu. Wenn keiner in der Nähe ist, kaufen Sie sich einfach das Pionier-Kit. Wir wünschen viel Spaß! Und zeigen Sie unseren Kollegen von der Konkurrenz mit den Ami-Einheiten bitte, dass Sie ein würdiger PC-ACTION-Leser sind!

BENJAMIN BEZOLD



Damit behalten Sie im Eroberungs-Modus garantiert den Durchblick.

"Der neue Action Hit von den Machern von ENCLAVE!"

Knights of the Temple



Infernal Crusade



Dynamische 3rd Person Kameraperspektive!



4 übernatürliche, göttliche Kräfte!



Erleben Sie knallharte mittelalterliche Kampfkunst!



Umfangreiche voll animierte Zwischensequenzen!

ComputerBild, 2/2004
„Das Action-Spiel "Knights of the Temple" überzeugt mit stimmiger Geschichte und detaillierte Grafik. Wer gerne mit dem Schwert unterwegs ist, kommt auf seine Kosten."

PC Action, 2/2004
„Knights of the Temple hinterlässt bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck, was vor allem am rasanten Spielgeschehen und den hervorragenden Animationen liegt."

Xbox-Games, 2/2004
„Der heilige Gral für Hack'n'Slay-Fans. Keine Gefangenen!"
Wertung: 90%



Within Temptation
- The Music Of Your Game -



www.within-temptation.com

Europa im 12. Jahrhundert n.Chr. Das finstere Mittelalter. Das Zeitalter des Leidens und der Erlösung...

- Die prall gefüllte Waffenkammer des Mittelalters steht Ihnen offen: Schwert, Streitkolben, Axt und Schild warten schon auf ihren Einsatz!
- Wechseln Sie in den Ego-Shooter-Modus und erledigen Sie Ihre Gegner aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen!
- Genießen Sie realistische Animationen, verblüffende physikalische Effekte und authentische Kampfsequenzen mit 160 fließend animierten Bewegungen!
- Entwickeln Sie Ihren ganz persönlichen Helden mit dem ebenso innovativen wie einzigartigen dynamischen Fähigkeitensystem!
- Erleben Sie einen epischen Original-Soundtrack mit 18 verschiedenen Stücken!
- Fordern Sie Ihre Freunde im 2-Spieler-Modus ("Head-to-Head") in der Arena heraus!*
- Laden Sie sich den "Survival Mode" herunter und schlagen Sie so viele Computergegner (NPCs) wie möglich um Ihren Namen in die Xbox Live Online High Score und Ranking List eintragen zu können!**

*nur Sony PlayStation®2 **nur Microsoft Xbox Live



AB MÄRZ IM HANDEL







PlayStation 2









»Geschlechtsumwandlung: Tommy Ohrner.«

»Kein Ass beim Flirten: Alice Schwarzer.«

Voll das Brett!

Obwohl Sie im SPELLFORCE-Add-on gegen einen Eisdrachen antreten, verspricht THE BREATH OF WINTER einen heißen Tanz.

AUF DVD VIDEO

Gefährliche Haustiere gehören an die Leine. Das wissen jetzt sogar Siegfried und Roy. Dem blöden Dämonenprinzen im Add-on *The Breath of Winter* zum Strategie-Rollenspiel-Mix *Spellforce* hat das aber noch keiner gesagt. Der Depp befreit den miesen Eisdrachen Aryn aus seinem Gefängnis und will der virtuellen Weltbevölkerung einen kalten Schauer über den Rücken jagen. Schon vor Urzeiten erstarrte das Land unter dem Flügelschlag des Flattermanns zu Eis. Nur die Gesänge der Elfenkönigin Cenwen konnten das Mistvieh besänftigen. Doch – typisch Frau – das Goldkehlchen treibt sich irgendwo herum. Also eröffnen Sie die Jagd auf das schuppige Vieh und halten Ausschau nach dem Elfenluder.

MEHR ALS NUR EIN ZUSATZ

In *The Breath of Winter* stürzen Sie sich in eine völlig neue Kampagne, die laut Phenomic 40 Stunden Spielzeit verspricht. Offensichtlich haben es die alten Helden nicht mehr drauf, denn Ihren Feldzug starten Sie als frisch geschlüpfter Runenkrieger. Neue Einheitentypen gibt's zwar nicht, mit allen bereits bekannten und gut ausbalancierten Völkern feiern Sie aber ein Wiedersehen. Außerdem kontrollieren Sie nun hin und wieder Eiselfen und die im Hauptspiel eingeführten Skergs. Besonderes Augenmerk legen die Entwickler im Add-on auf die Nichtspielercharaktere. Unterwegs begegnen Ihnen Helden, die sich Ihnen für eine gewisse Zeit anschließen. Diese Typen labern Ihnen nun die Ohren voll und geben ungefragt Kommentare ab. Dadurch entsteht eine dichte Atmosphäre. Natürlich watscheln Sie über unbekanntes Terrain. In den Sumpflandschaften und auf verschneiten Bergpfaden lauern frische Feinde wie riesige Werwölfe oder Tiermenschen. Freunde des Mehrspieler-Modus werden aufjauchzen, denn das Add-on erlaubt es Ihnen endlich, gemeinsam mit Kumpels im freien Spiel zu zocken. Im Juni können Sie die Hauptrolle in einer neuen Legende übernehmen.

ANDREAS BERTITS

SPELLFORCE ADD-ON

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Phenomic/Jowood
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Juni 2004
VERGLEICHBAR:	Spellforce, Knightshift
INTERNET:	http://spellforce.jowood.com

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Als Fan von *Spellforce* kann ich es kaum erwarten, bis *The Breath of Winter* endlich meine Festplatte schmückt. Die neuen Gebiete und Kreaturen wirken gewohnt brillant, die Interaktion mit den Partymitgliedern steigert die Atmosphäre gewaltig. Die Geschichte hört sich ebenfalls spannend an, sodass Sie keinesfalls eine 08/15-Erweiterung erwartet. Vor der angepeilten Spieldauer von 40 Stunden kapituliert so mancher Vollpreistitel. Nicht nur *Spellforce*-Fans sollten im Juni Urlaub einplanen. Dieser Sommer wird cool!

Gute Figur!

Ihr PC ist noch oben ohne? Dann stellen Sie doch was Hübsches drauf! Jowood und PC ACTION verlosen die Figur einer adretten Kriegerin aus dem Strategiespiel *Spellforce*, unterschrieben von Chefentwickler Volker Wertich. Obendrauf gibt's noch drei Polo-Shirts. Beantworten Sie einfach folgende Frage:

WIE LAUTET DER NAME DER ELFENKÖNIGIN, DIE DEN DRACHEN ARYN DURCH IHRE GESÄNGE BESÄNFTIGEN KANN?

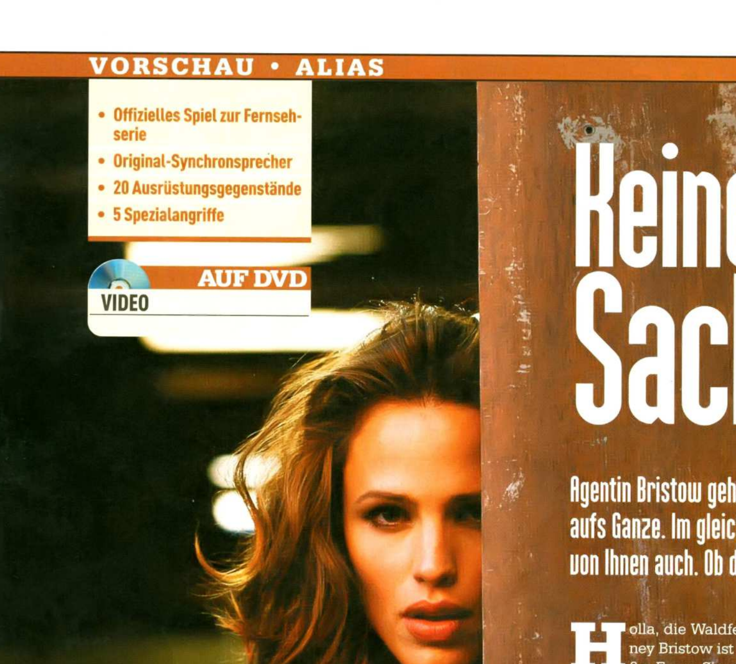
A) Harald
B) Cenwen
C) Marc

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

- Offizielles Spiel zur Fernsehserie
- Original-Synchronsprecher
- 20 Ausrüstungsgegenstände
- 5 Spezialangriffe

AUF DVD
VIDEO



»Schwer zu pflücken: Mauerblümchen.«

Keine halben Sachen!

Agentin Bristow geht in der Fernsehserie ALIAS immer aufs Ganze. Im gleichnamigen Spiel verlangt man das von Ihnen auch. Ob das wohl hinhaut?

Holla, die Waldfee! Sydney Bristow ist ein heißer Feger. Sie steht auf knallharten Nahkampf. Und anstatt Schminkzeug und Spiegel finden sich Dinge wie Pulswellenkanone, Nitroglyzerin und DNS-Scanner in ihrer Handtasche. Leider wissen wir nicht, ob die attraktive *Alias*-Darstellerin Jennifer Garner (auch bekannt aus *Daredevil* mit Ben Affleck) auch privat auf solche Sachen steht. Wir würden nämlich allzu gerne unsere DNS von ihr abscannen lassen.

ALLES SERIENMÄßIG!

Während Konsoleros schon seit Anfang April an *Alias* Hand anlegen dürfen, müssen sich PC-Zocker noch gedulden, ehe die heiße CIA-Agentin über den Monitor stolziert. Verfolgen Sie bis dahin doch einfach die zweite Staffel bei Pro Sieben (jeden Mittwoch um 21:15 Uhr). Dann sind Sie bei Erscheinen des Spiels im Juni auch im Bilde, denn das spielt zeitlich nach der Serie. Damit bei der Umsetzung alles mit rechten Dingen zugeht, schrieb Alias-Schöpfer J. J. Abrams höchstpersönlich das Drehbuch. Im Laufe des Bildschirmgeschehens bekommen Sie es mit wohl bekannten Gesichtern wie Sydneys Möchtegern-Ma-



»Welch' Ironie: Frau schleicht sich in Küche.«



»Ein echter Hingucker.«

»Siamesische Zwillinge: sexuell ausgelastet.«

cker Michael Vaughn, ihrem emotionslosen Vater Jack und ihrer Anna Espinosa zu tun. Dass alle Charaktere mit den originalen Synchronstimmen aufwarten, versteht sich von selbst. Die Undercover-Missionen der Agentin führen sie nach Monte Carlo, ins orientalische Saudi-Arabien, nach Hongkong und sogar nach Rio de Janeiro. Heiße Samba-Rhythmen dürfen Sie aber nicht erwarten.

LEISETRETER ODER WAS?

Alias soll eigentlich ein Schleicher sein. Im Stealth-Modus huscht Sydney unbemerkt an Gegnern vorbei, versteckt sich hinter Objekten oder späht lautlos Räume aus. In der uns vorliegenden Vorabversion fiel aber auf, dass es oft gar nicht nötig ist, den Sam Fisher zu mimen. Wird die Protagonistin mal entdeckt, schlägt sie selbstbewusst ihre Gegenspieler zu Brei. Und das macht mächtig Spaß. Sydney kann nämlich nicht nur treten, schlagen, blocken und kontern, sondern auch mit netten Spezialangriffen aufdringlichen Typen einheizen. Waffen gibt's natürlich auch. Ob Flaschen, Baseballschläger, Bratpfannen, Billardqueues oder obligatorische Schnellfeuerwaffen – diese Frau greift sich alles und weiß sich zu wehren.

AUSZIEH'N! AUSZIEH'N!

Wie wir es von der holden Weiblichkeit gewohnt sind, wechselt auch Frau Bristow dauernd ihr Outfit. Weil es sich in Party-Dress und Minirock nicht wirklich gut kämpfen lässt, kann sie sich in einer ruhigen Ecke ihren schicken, schwarzen Tarnanzug überziehen. Wenigstens scheint die Agentin nicht auch noch einen Schuhtick auszuleben. Dafür greift sie auf insgesamt 20 Hightech-Spielzeuge zurück. Darunter sind eine Mini-Kamera, um Beweisfotos zu schießen, Thermalsichtgerät, Fingerabdruck-Scanner und ein Code-Knacker für lästige Zahlenschlösser. Ach ja, zwischen den Aufträgen – und manchmal auch mittendrin – genießen Sie nette Zwischensequenzen, die mithilfe der detaillierten, aber nicht ober-super-duper-brillanten 3D-Engine nett in Szene gesetzt werden. In unserer Version fehlte allerdings noch ein entscheidendes Filmchen, auf das wir keinesfalls verzichten möchten – die Duschszene. LUKASZ CIZEWSKI

ALIAS

GENRE:	Actionspiel
ENTWICKLER:	Acclaim/Buena Vista Games
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	Juni 2004
VERGLEICHBAR:	Enter the Matrix
INTERNET:	www.aliasthegame.com

KOMMENTAR

LUKASZ CIZEWSKI



Ich schaute mir die erste Folge der zweiten Serienstaffel an und stellte fest, dass mir ein Großteil der Zusammenhänge verborgen blieb. Als Unbedarfter hat man's halt nicht leicht, alle Hintergründe auf Anhieb zu kapieren. Für *Alias*-Fans hingegen dürfte es kaum was Besseres geben, als eine komplett neue Episode der Lieblingsserie zocken zu dürfen. Auch uns gefallen vor allem die Schleich- und Prügeleinlagen des Agententhrillers, selbst wenn die Grafikdarstellung an wenigen Stellen noch zu wünschen übrig lässt und das Spielprinzip nicht sonderlich innovativ erscheint.



»Das mit dem „Beine breit machen" hatte sie falsch verstanden.«



- Volle Bewegungsfreiheit im virtuellen Los Angeles
- Exklusiver Soundtrack
- 5 Mehrspieler-Modi
- Freispielbare Bonus-Charaktere

»Laser-OP: schmerzhaft.«

Flachgelegt

In TRUE CRIME: STREETS OF L.A. begeben Sie sich als Gesetzeshüter in die Stadt der Engel. Schnell merken Sie, dass es sich dabei um einen blöden Spitznamen handelt.

»Unerotisch: schwitzende Frauen.«

»Kann gefährlich werden: Seitensprung«

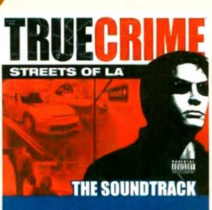
Richtige Arschlöcher gibt es überall. In der Politik, in den Medien und sogar bei der Polizei. Bestes Beispiel dafür ist Nick Kang, der für sein gnadenloses Vorgehen und seine eigenwilligen Methoden der Verbrechensbekämpfung vom Dienst beim Los Angeles Police Department suspendiert wurde. Doch so einen knallharten Typen braucht nun die Sonderabteilung EOD (Elite Operations Division), um gegen die Aktivitäten der russischen Mafia und der chinesischen Triaden vorzugehen. Also kämpft, ballert und kutschiert sich Nick durch die größte Stadt des Sonnenstaates Kalifornien. Es lebe die völlige Bewegungsfreiheit und schöne Grüße aus Vice City!

FAHR SCHON MAL DEN WAGEN VOR!

Sie dachten, Hella von Sinnen sei fett? Das digitale L.A. bringt's auf schlappe 240 Quadratmeilen – DAS nennen wir fett. Die Entwickler ließen es sich nicht nehmen, bekannte Schauplätze wie den Sunset Boulevard, das Proleten-Viertel Beverly Hills oder die Hollywood-Hügel originalgetreu nachzubilden. Natürlich läuft der gute Nick nicht doof in der Gegend herum, sondern setzt sich in seine Dienstkarre oder „leiht" sich die fahrbaren Untersätze braver Bürger aus. Ob schicker Sportwagen, Familienkutsche oder Jeep – als Bulle dürfen Sie wählerisch sein. Sogar Hechtsprünge in Max-Schmärz-Manier und Zeitlupen-Action wird geboten. Inspiration ist doch wohl noch erlaubt, oder? Neben den eigentlichen Missionen, wie Pixel-Gangster umnieten, Autos verfolgen oder Gangsterbosse mit fernöstlichen Kampftechniken verdreschen, erfüllen Sie auch weniger spektakuläre Aufgaben. Falls Ihnen eine Frau auf der Straße

Na, hören Sie mal!

Wie schon bei der Umsetzung von *GTA Vice City* können PC-Zocker wieder mit dem Finger auf Konsolenspieler zeigen und hämisch lachen. Activision hat nämlich den ohnehin schon fetten Soundtrack (unter anderem mit Rap-Legenden wie der Westside Connection und Warren G) mit 32 neuen Rock-Titeln aufgemotzt. Kenner lauschen nun Bands wie Static-X, The Donnas, Genitorturers und The Distillers. Insgesamt zählen wir die unglaubliche Zahl von 115 Musikstücken – ein Satz heiße Ohren sind garantiert.



»Dirty Dancing: Schwulenfassung.«

verdächtig vorkommt, verdrehen Sie ihr kurzerhand den Arm und betatschen sie. Könnte ja sein, dass das Mädel illegale Waffen oder Drogen dabeihat. Natürlich geht das auch mit Männern. Aber auf so was stehen wir nicht.

ALLES NEU HIER?

Nicht nur in Sachen Soundtrack (siehe „Na, hören Sie mal!") bekommen PC-Benutzer eine Extra-Packung. Da wären zum Beispiel die neuen Charaktere. Während in der PS2-Fassung ausschließlich Rapper Snoop Dogg samt aufgemotztem Lowrider freigeschaltet werden darf, kommen hier noch Jeanette aus *Vampire – The Masquerade: Bloodlines*, der dicke Officer Dick aus *Tony Hawk's Pro Skater* und Rikimaru aus dem Konsolenschleicher *Tenchu* hinzu. Waffenfans freuen sich über den neuen Raketenwerfer, die Armbrust und den Baseballschläger. Der komplett neue Mehrspielermodus bringt's voll. Im lokalen Netzwerk oder via Internet laden fünf Modi zum Zocken ein. So liefern Sie sich bei „Street Racing" heiße Wettrennen, jagen bei „The Beat" Verbrecher oder nehmen in „Battle Master" Mitspieler aufs Korn. Ebenfalls interessant klingen „The Chase" (Verfolgungsjagden als Polizist oder Gangster) und „Dojo Master" (Kampf Mann gegen Mann).

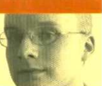
LUKASZ CISZEWSKI

TRUE CRIME

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Luxoflux/Activision
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	11. Mai 2004
VERGLEICHBAR:	GTA Vice City, Mafia
INTERNET:	www.truecrimela.com

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI

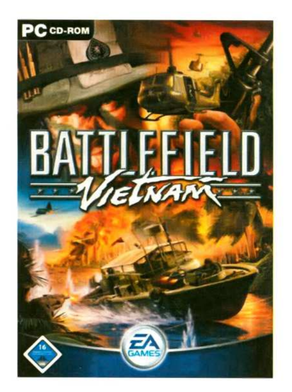


Zeitlupe? Hechtsprung? Bewegungsfreiheit? Zugegeben, das hört sich stark nach einem Mix aus *Max Payne* und *Grand Theft Auto* an. Doch diese Mischung hat's in sich. Vor allem der eher realistisch gehaltene Grafikstil und die filmreifen Zwischensequenzen mit lippensynchroner, aber (noch) englischer Sprachausgabe taugen. So was gab's bei *GTA* nicht. Dank der 32 zusätzlichen Rock- und Metal-Titel kommen auch Rap-Hasser auf ihre Kosten. Besonders freue ich mich aber auf die Mehrspieler-Variante „Dojo Master". Endlich mal wieder ein Hauch Beat-'em-Up-Atmosphäre für den PC.

Volle Deckung!

Die Wahnsinns-Prämien kommen.

So viele Prämien gab's noch nie bei PC ACTION. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.



Battlefield Vietnam

Battlefield Vietnam entführt den Spieler in einige der heftigsten Schlachten des Vietnamkrieges. Der Spieler kämpft im Dschungel, der den Ho-Chi-Minh-Pfad umgibt und bis zu den Straßen von Saigon reicht. Dabei wird der actiongeladene Multiplayer-Stil, der *Battlefield 1942* so erfolgreich machte, natürlich beibehalten.

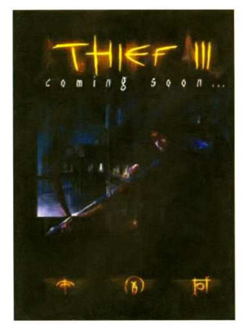
Prämien-Nr.: 002441



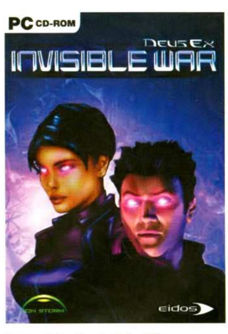
Unreal Tournament 2004

Unreal Tournament 2004 setzt auf dem Fundament des Vorgängers auf: fantastische Grafiken, dichte Atmosphäre, durchdringender Sound und natürlich die herausfordernde Action. Neben revolutionären neuen Spielmodi und Szenarien werden *Unreal*-Fans vor allem durch den Zusatz von verschiedenen Fahrzeugen eine völlig neue Spielerfahrung erleben.

Prämien-Nr.: 002440



Thief 3: Deadly Shadows
Garretts drittes Abenteuer verspricht knackigen Taktik-Spaß und einmaliges Meisterdieb-Flair. Release: 10.09.04.
Prämien-Nr.: 002444



Deus Ex: Invisible War
Alex D. tritt in die Fußstapfen von J. C. Denton – spannend und mit viel spielerischer Abwechslung.
Prämien-Nr.: 002231

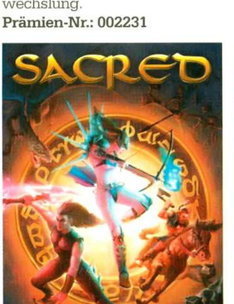


AOpen Chamaeleon 32/52/-52fach CD-RW
Dank Justlink brauchen Sie keine Fehlbrände zu fürchten. Zusätzlich drei Frontblenden.
Prämien-Nr.: 002449

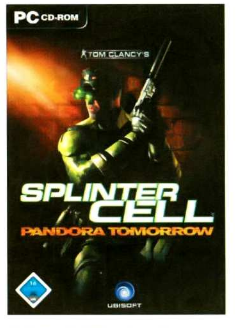
Söldner
Dutzende Fahr- und Flugzeuge, mannigfaltige Taktik-Kniffe für Fans moderner Mehrspieler-Shooter. Release: 28.05.04.
Prämien-Nr.: 002445



Half Life 2
Half Life 2 besticht mit technischer Brillianz, herausragender Grafik sowie ultrarealistischer Spielephysik. Release: 30.08.04.
Prämien-Nr.: 002396



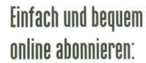
Sacred
Auf den Spuren von *Diablo*: Gladiator, Magier & Co. verdreschen Monsterhorden im zauberhaften Fantasy-Szenario.
Prämien-Nr.: 002438



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher ist wieder da. Noch geheimnisvoller und mit neuartigem Mehrspieler-Modus.
Prämien-Nr.: 002443



Sharkoon Gamer Bag Midi blau
Hochwertige gepolsterte PC-LAN-Party-Tasche, die Platz für gängige Midi-Tower samt Peripherie-Zubehör bietet.
Prämien-Nr.: 002492



megaabo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

Prämienversand erfolgt durch Playcom und Alternate.

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA 24 04

bo.pcaction.de +++ http://megaabo.pca


MDO
ENTERTAINMENT


jolt
SERVERS POWERED BY JOLT

Hammer's bald?

Die Warterei ist fast vorbei. Blizzard startete endlich den ersten großen Betatest vom Online-Knaller WORLD OF WARCRAFT. Wir waren für Sie live dabei und sammelten Erfahrungsberichte der Spielergemeinde.

Das Fantasy-Reich Azeroth ist gebeutelt. Während in den Strategiehits *Warcraft 1* und *2* zunächst die Orks die friedliche Bevölkerung malträtierten, waren es in Teil 3 Untote und Dämonen. Inzwischen sind vier Jahre ins virtuelle Land gezogen und die netten Menschen, Zwerge, Elfen und all die anderen Völker haben sich ans Werk gemacht, ihre Reiche neu aufzubauen. Dies ist die Zeit für Helden. Und ein solcher sind Sie im Online-Rollenspiel *World of Warcraft* von Blizzard. Aus zwei Fraktionen (Allianz und Horde), acht Völkern (Menschen, Nachtelfen, Gnome, Zwerge, Orks, Tauren, Untote und Trolle) sowie neun Berufen (Paladin, Krieger, Dieb, Priester, Jäger, Magier, Schamane, Druide und Warlock) bauen Sie sich Ihren Wunschcharakter zusammen. Jede Klasse wartet rollenspieltypisch mit eigenen Fähigkeiten auf. So beschwören Sie etwa als Magier stilecht Feuerbälle, während ein Priester Mitstreiter heilt.



- Online-Rollenspiel in der *Warcraft*-Welt
- Zwei Fraktionen: Allianz und Horde
- Acht Völker
- Neun Berufe
- Zwei riesige Kontinente
- Private Gebiete für ungestörtes Spielen

AUF DVD
VIDEO

»Unbeliebt: Reiterhosen.«

COMIC FÜR ERWACHSENE

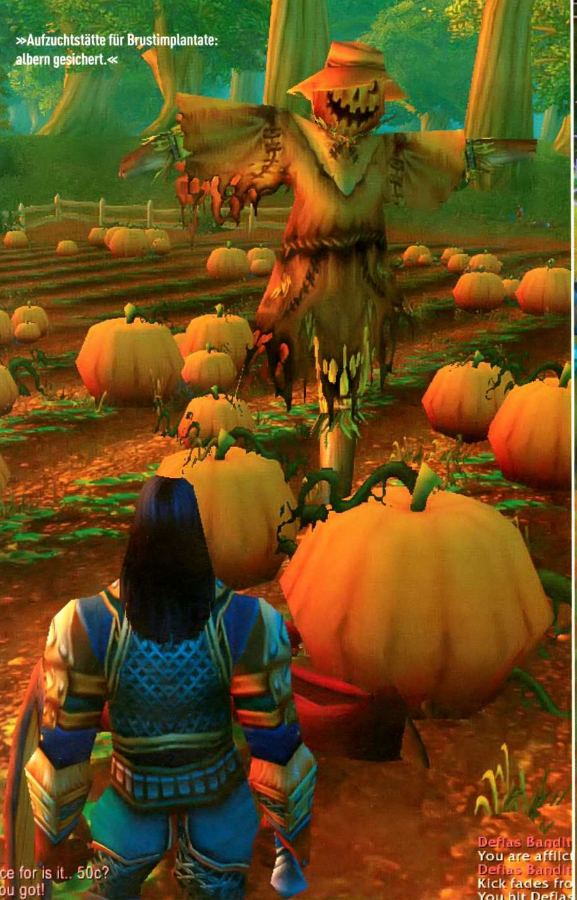
Wenn Ihr Held das Licht der Welt erblickt hat, wartet die wunderschöne Welt von Azeroth auf Ihren Auftritt. Als Erstes sticht der comicartige Grafikstil ins Auge. Wer nun aber an Micky Maus und Co. denkt, liegt meilenweit daneben. Trotz bunter Farben erwarten Sie grauenerregende Monster und muskelbepackte Ritter. Sie stapfen durch tiefe, düstere Wälder, schaurige Labyrinthe, über saftige Wiesen und zugefrorene Seen, in denen sich das Sonnenlicht spiegelt. Schmetterlinge flattern um Sie herum und nette Häschen hoppeln im hohen Gras. Um die unterschiedlichen Gebiete schnell zu erreichen, mieten Sie sich einen Riesenvogel, der Sie kurzerhand zum Zielort bringt. Übrigens nerven niemals Ladezeiten im Spiel, die Welt ist aus einem Guss. Die fantastische Atmosphäre wird zudem von einem packenden, orchestralen Soundtrack untermalt.

VIEL DRIN

Ein Online-Rollenspiel besticht allerdings nicht nur durch seine Atmosphäre. Der Inhalt muss stimmen. Genau an diesem Punkt begeistert *World of Warcraft* mit einer Unmenge an Möglichkeiten. Wenn Sie einfach die zahlreichen Monster in der Wildnis erledigen wollen, steht diesem Unterfangen nichts im Weg. Falls Sie sich etwa als Handwerker verdingen und Gegenstände herstellen



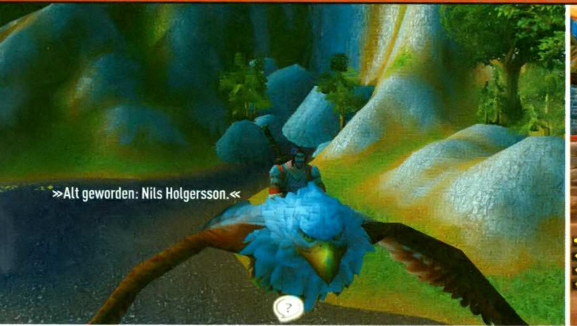
»Seepferdchen: Größenwahn.«



»Aufzuchtstätte für Brustimplantate: albern gesichert.«



»Erfolgreich: Schnitzeljagd.«



»Alt geworden: Nils Holgersson.«

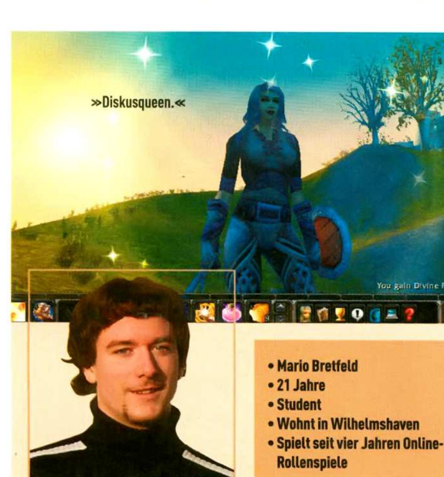


»Hält nicht viel aus: Bück-Tisch.«

möchten, ist auch das möglich. Legen Sie Wert auf spannende Missionen, so trumpft Blizzards neuer Titel erst recht auf. Von Anfang an treffen Sie auf etliche Nichtspieler-Charaktere, die Ihnen sehr viele Aufträge anbieten. Beispielsweise fällt ein bösartiges Schwein regelmäßig über die Äcker einer Bauernfamilie her. Die Sau sollen Sie selbstverständlich erledigen. Oder Sie verhelfen einem verliebten Pärchen zum ersten Sex, obwohl deren Familien verfeindet sind. *World of Warcraft* wäre allerdings kein Online-Rollenspiel, wenn Sie diese Dinge alleine erleben müssten. Mehrere tausend Spieler pro Server will Blizzard zulassen. Um der Überbevölkerung in Verliesen Herr zu werden, besuchen Sie mit Ihrer Gruppe so genannte „instanced dungeons" Diese Höhlen sind für einen gewissen Zeitraum nur für Sie und Ihre Freunde zugänglich. So schnappen Ihnen ungewollte „Gäste" keine Schätze weg oder ruinieren durch blöde Sprüche die Atmosphäre.

AUFBAU-CHARAKTER

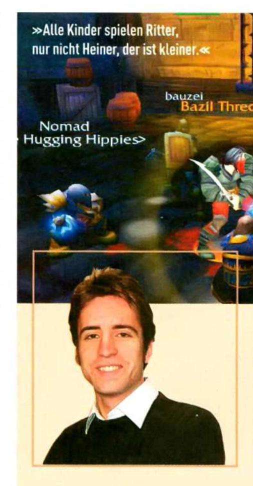
Ihren Helden züchten Sie sich individuell heran. Am unteren Bildschirmrand prangt ein Balken, der sich durch Kämpfe und erledigte Missionen langsam füllt. Ist er voll, steigen Sie eine Stufe auf und das Spiel belohnt Sie mit Talent- und Fertigkeitspunkten. Talentpunkte investieren Sie sofort in bessere Angriffe oder Zaubersprüche. Fertigkeitspunkte tauschen Sie bei einem Lehrer für bestimmte Skills ein, etwa den Umgang



»Diskusqueen.«

- **Mario Bretfeld**
- **21 Jahre**
- **Student**
- **Wohnt in Wilhelmshaven**
- **Spielt seit vier Jahren Online-Rollenspiele**

Zum Betatest kam ich durch das PR-Programm von Blizzard, an das ich durch das Online-Spielemagazin *gamesweb.com* geraten bin, für das ich von Zeit zu Zeit auch Artikel schreibe. Besonders positiv aufgefallen ist mir die bunte und vor allem liebevoll gestaltete Spielwelt – trotz früher Beta-Version. Da führt eine Lehrerin in Stormwind schon mal eine kleine Meute Schulkinder durch die Stadt oder im Elwynn-Wald jagt ein Wolf einem Kaninchen hinterher. Was mich (noch) stört, ist der extreme Speicherhunger des Spiels: Unter 512 MByte RAM ist der Ritt auf einem Greifen nichts anderes als eine Diashow, sofern das Spiel nicht ganz abstürzt. Hier verspricht Blizzard jedoch bereits mit der nächsten Version Abhilfe. Außerdem gibt es für meinen Geschmack zu viele Quests der Sorte „Gehe zur Farm X und töte zehn mal Y. Bringe mir als Beweis zehn Stück Z.". Das ist zum Aufsteigen zwar gut geeignet, auf Dauer aber langweilig. Da sind mir Schatzsuchen oder Rätsel wesentlich lieber, die es ja im späteren Verlauf des Spiels hoffentlich geben wird.



»Alle Kinder spielen Ritter, nur nicht Heiner, der ist kleiner.«

- **Christian Reshöft**
- **22 Jahre**
- **Arbeitet in der Hotelbranche und wohnt – Neid! – auf Mallorca**
- **Er hat vier Jahre lang *Everquest* gespielt.**

Durch zwei Freunde, die bei Blizzard arbeiten, hatte ich das Glück, schon in der Alpha mitzumischen. Die Beta läuft für meine Begriffe stabiler und besser als *Everquest* beim Launch. Ich liebe die Option, dass man in einem Fenster spielen kann. Das ermöglicht es mir, bequem nebenbei andere Sachen zu machen. Außerdem bin ich ein großer Fan der Grafik. Auch die Steuerung ist einsteigerfreundlich. Sowohl RPG-Veteranen als auch Neueinsteiger sollten damit absolut kein Problem haben. Besonders gelungen finde ich die „instanced dungeons". Sie sind genial gemacht, aber sehr schwer zu meistern. Einiges, was ich momentan zu bemängeln habe, plant Blizzard bereits zu verbessern. Beispielsweise finde ich es schade, dass ich die Aufträge nicht durch eine atmosphärische Sprachausgabe erzählt bekomme. Auch vermisse ich einen Player-vs.-Player-Modus. Die Duelle sind langweilig und sinnlos. Außerdem erscheinen einige Monster immer nach derselben Zeit am selben Ort. Einige Spieler haben die Monsterkämpfe regelrecht abonniert, was nicht gut ist.



Gegen Horden von Kobolden haben Sie in der Gruppe bessere Karten.

mit den Zweihandschwertern oder das Angeln. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern steigen Sie in *World of Warcraft* zu Beginn recht schnell auf, was Ihnen das Gefühl gibt, selbst in kurzer Zeit etwas erreicht zu haben. Nach einem harten Kampf regeneriert sich Ihr Charakter auch wieder recht flott. So verplempern Sie in der Fantasywelt Azeroth keine Zeit damit, darauf zu warten, sich endlich wieder ins spannende Abenteuer stürzen zu können – klasse!

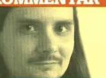
ANDERE ANSICHTEN

Um Ihnen einen besseren Einblick in das Online-Rollenspiel aus Sicht verschiedener Spieler zu geben, haben wir Betatester nach ihren Meinungen und Erfahrungen mit *World of Warcraft* befragt. Was sie zu sagen haben und von dem Titel halten, können Sie in den Kästen in diesem Artikel nachlesen. Wir können es jedenfalls kaum erwarten, bis die finale Version in der Redaktion aufschlägt. Denn Blizzard scheint seine Erfahrungen mit dem Battle.net äußerst effektiv genutzt zu haben und dürfte erneut mit einem Hit aufwarten. ANDREAS BERTITS

WORLD OF WARCRAFT

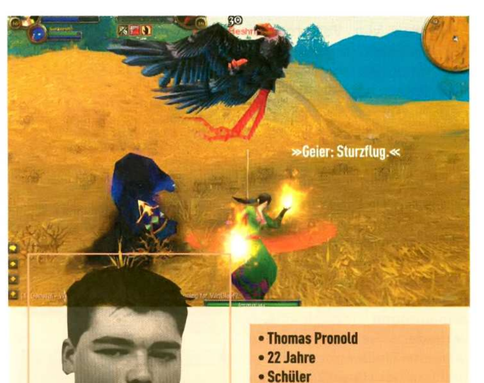
GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Blizzard/Vivendi
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	3. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Star Wars Galaxies, Everquest
INTERNET:	www.worldofwarcraft.com

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Erst mal muss ich mir den Sabber aus den Mundwinkeln wischen ... so. *World of Warcraft* ist geil! Anders kann ich dieses Spiel nicht beschreiben. Während mir andere Online-Rollenspiele oft nur ein Gähnen entlocken, sitze ich bei Blizzards neuem Werk gebannt vor dem Monitor. Immer gibt's was zu tun. Langeweile ist ein Wort, das Sie beim Genuss dieses Spiels vergessen werden. Vor allem die vielen Aufträge und die einfache Steuerung haben es mir angetan. Ich bin mir jetzt schon sicher: *World of Warcraft* wird der nächste Abräumer von Blizzard.


»Geier: Sturzflug.«

- Thomas Pronold
- 22 Jahre
- Schüler
- Wohnt in Neubiberg bei München
- Er hat vor *World of Warcraft* noch kein Online-Rollenspiel gezockt.

Als Blizzard im Februar 2003 den Betatest zu *Warcraft 3: The Frozen Throne* startete, hatte ich das Glück, als Tester ausgewählt zu werden. Die Aufnahme in Blizzards Friends List garantierte einen Platz für die *World of Warcraft*-Beta. Die Grafik finde ich umwerfend, besonders die malerische Landschaft. Auch das User-Interface ist sehr einfach gestaltet, alles ist selbsterklärend. Super genial ist, dass sich Gegenstände verlinken lassen, was den Handel zwischen Spielern erleichtert. Allerdings denke ich, dass der Sound schlecht programmiert ist. Wenn ich die Kamera vom Charakter wegbewege, höre ich keine Kampfgeräusche. Um diese zu hören, muss ich sehr nah ranzoomen, was die Übersicht im Kampf extrem einschränkt. Nicht so gut finde ich die Eintönigkeit der Quests. 90 Prozent aller Aufgaben bestehen darin, dass ich Gegenstände finden soll, die eine bestimmte Art von Monster hinterlässt. Hier sollte Blizzard mehr und vor allem abwechslungsreichere Aufträge anbieten. Außerdem erscheinen neue Monster manchmal direkt neben einem, was zum sicheren Tod führt.


»Seltene DDR-Krankheit: Wendeachseln..«

- Elliott McCurry
- 19 Jahre
- Studiert an der Universität Gainesville, Florida
- Er begann seine Online-Karriere mit MUDs (textbasierten Online-Rollenspielen).

Ich bewarb mich für die *World of Warcraft*-Beta, indem ich mich auf Blizzards Website eintrug. Ich hatte Glück und wurde als Tester ausgewählt. Bis jetzt ist *World of Warcraft* das unterhaltsamste Online-Rollenspiel, das ich jemals gezockt habe. Besonders gut gefällt mir, dass es nicht den Fehler macht, auf übermäßig realistische Optik zu setzen, was auf Kosten der Spielgeschwindigkeit geht. Obwohl es viele Diskussionen verursacht hat, mag ich das Quest-System. Aufträge sind ein einfacher Weg, um schnell an Erfahrungspunkte zu kommen. Die meisten Missionen können auch alleine gelöst werden. So pusht man den eigenen Charakter hoch, ohne mit einer großen Gruppe Leute herumrennen zu müssen. Eigentlich finde ich, dass es nicht viel an der Beta auszusetzen gibt. Allerdings ist die Karte im Spiel sehr groß und Reisen zu Fuß dauern recht lange. Da die Levelanforderung für ein schnelles Pferd derzeit bei Stufe 40 liegt, bist du ewig per pedes unterwegs. Blizzard sollte sich hier alternative Transportmethoden ausdenken.


»Ungeheuer grün.«


»Elefantitis: Endstadium.«


»Einzelgänger: Wanderrosette.«

Geprobtes Land!

Seien Sie froh, dass Sie PC ACTION lesen. Wir liefern Ihnen das Online-Rollenspiel THE SAGA OF RYZOM auf dem Silberscheibentablett. Gratis spielbar bis Ende Mai.

In Online-Rollenspielen hantieren Sie in der Regel mit Elfen, Zwergen und Orks herum, lassen Zaubersprüche los und kämpfen mit Schwert und Schild gegen fiese Drachen. Nicht in der fremdartigen Welt von *The Saga of Ryzom*! Hier bevölkern eigenartige Rassen ein noch seltsameres Reich. Von Kreaturen, die wie eine Mischung aus Affe und Insekt aussehen, bis zu merkwürdig geformten Pflanzen bekommen Sie einiges zu sehen. Genretypisch ist jedoch die Charaktererschaffung. Aus vier Völkern und 100 Fertigkeiten stellen Sie sich Ihren Helden zusammen und ziehen los, um die Welt Atys zu erkunden.

GUTE NEUIGKEITEN

Als Mitglied einer Gilde kontrollieren Sie ganze Ländereien, die sich mit Ihrem Vorankommen im Spiel weiterentwickeln. Sie bevölkern Ihr Gebiet mit Nichtspielercharakteren, die sich Ihren Aktionen und politischen Entscheidungen entsprechend verändern. Sie haben also die gesamte Zivilisation in Ihrem Reich in der Hand. Zu Beginn starten Sie in einer vorgefertigten Gilde, die Sie mit den Grundregeln des Spielsystems vertraut macht. Später wechseln Sie zu anderen Gemeinschaften oder gründen Ihre eigene. Außerdem erschaffen Sie eigene Gegenstände, die Sie gewinnbringend an Mitspieler verscherbeln, und bauen sich so eine virtuelle Händlerexistenz auf. Selbstverständlich warten auch Missionen darauf, von Ihnen gelöst zu werden.

JE HÄUFIGER, DESTO BESSER

Wie in jedem Online-Rollenspiel treten Sie gegen sehr seltsame Monster und andere Gilden an. Ihr Charakter verbessert sich mit der Zeit nicht durch Erfahrungspunkte, sondern indem Sie Fertigkeiten oft benutzen und dadurch steigern. Gespielt wird aus einer Ego- oder einer Verfolgerperspektive. Dank vieler Effekte sieht das hervorragend aus, allerdings könnten die vielen Möglichkeiten, die etwas konfuse Steuerung und die verzweigten Menüs zu starker Tobak für Neueinsteiger sein. Ob Veteranen anderer Online-Rollenspiele sich mit der fremdartigen Welt anfreunden können, bleibt abzuwarten. Probieren Sie's doch selbst einmal aus – mithilfe des Beta-Clients, den Sie auf der Zusatz-DVD im Heft finden.

ANDREAS BERTITS

AUF DVD
TRAILER, ONLINE-CLIENT

THE SAGA OF RYZOM

GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Nevarx/MDO Entertainment
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Juni 2004
VERGLEICHBAR:	Star Wars Galaxies, Everquest
INTERNET:	www.ryzom.com

KOMMENTAR

ANDREAS BERTITS



Zunächst musste ich schlucken. Die komplexe Steuerung und die vielen Menüs schrecken zu Beginn mehr ab als Mathe-Klausuren. Allerdings lasse ich mich von solchen Kleinigkeiten nicht unterkriegen und nach einiger Zeit machte *The Saga of Ryzom* richtig Spaß. Die abgefahrene Welt mit den seltsamen Kreaturen und Pflanzen ist etwas Neues und verleiht dem Spiel eine gewisse Frische, die in diesem Genre bitter nötig ist. Auch das Gildensystem mit der Evolution Ihrer Zivilisation ist sehr interessant. Gegen das wesentlich einsteigerfreundlichere *World of Warcraft* wird's der Titel aber mit Sicherheit schwer haben.

- 16 Rassen
- 24 Berufsklassen
- Kampfboni durch Angriffsketten
- Gesprochene NPC-Dialoge
- Jeder Charakter kann Handwerksfähigkeiten lernen.
- Einsteigerfreundlicher als der Vorgänger
- Monatliche Spielgebühr fällig

AUF DVD
VIDEO



»Aufs Wesentliche reduziert: Stefan Raab.«

Voll aufs Maul!

Gewaltig! Gut aussehend! Und kann sogar sprechen! Solche Attribute verdient nicht nur Kollege Hesse, sondern auch EVERQUEST 2. Wir liefern erste Praxis-Spieleindrücke vom Online-Schwergewicht.

Glücksspiel, Showgirls und jetzt auch noch *Everquest 2* – für diesen Las-Vegas-Trip hätte mich die Krankenkasse eigentlich an eine Suchttherapeutin ketten sollen. Sony Online Entertainment fixte im Zocker-Mekka auserwählte Vertreter der Fachpresse bei der ersten Gelegenheit an, den Nachfolger des seit fünf Jahren erfolgreichen Online-Rollenspiels *Everquest* auszuprobieren. Nach Beseitigung einiger Strom-Engpässe ging's am Test-PC mit der Charakter-Generierung los. Jede der 16 Rassen hat Zugriff auf alle Klassen, doch wir mussten anfangs noch keine Berufswahl oder eine andere Entscheidung mit Tragweite treffen. Dennoch verplemperten wir ewig viel Zeit, um an der Masse der veränderbaren Gesichtsdetails rumzufummeln. Diskussionen, ob nun Dunkel- oder Wald-Elfinnen heißer aussehen, werden unseren redaktionsinternen Chauvinisten-Stammtisch noch in den nächsten Monaten beschäftigen.

SO SANFT, SO ZART!

Everquest 2 ist schöner, sanfter, zugänglicher als der gestrenge Papa. Klar soll es genug Inhalte geben, um auch den knorrigsten Hardcore-Fan zu befriedigen. Produzent Andrew Sites betont aber, dass man auch verlorene Schäflein zurückgewinnen möchte: „Wir wollen Spieler reinziehen, die *Everquest* früher vielleicht mal ausprobiert haben, aber durch die Einstiegsschwierigkeit und Komplexität verschreckt wurden." Deswegen gibt es jetzt eine sonore Tutorial-Stimme, die Ihnen auf der anfänglichen Seefahrt zu einer Flüchtlingsinsel die Grundlagen der Bedienung erklärt. Zudem gibt eine Aufklappleiste à la Windows-Start-Menü Zugriff auf alle nur denkbaren Anzeigen von Charakterwerten bis Inventar. Einzelne Fenster lassen sich in der Größe verändern und beliebig auf dem Bildschirm arrangieren.

BERUFSWAHL IN ETAPPEN

Auf der Insel angekommen, trafen wir die erste Berufsentscheidung und entschieden uns für die Laufbahn des Kriegers, Aufklärers, Magiers oder Priesters. Auf dem weiteren Karriereweg begegneten wir weiteren Spezialisierungsmöglichkeiten.

Dem Priester stehen zum Beispiel die Leistungskurse Kleriker, Druide und Schamane offen. Greift man zum Kleriker, gibt es später noch die Wahl zwischen Templer und Inquisitor. Handwerker ist jetzt kein eigener, separater Berufszweig mehr. Vielmehr kann sich jeder Held nebenbei darin versuchen (riecht irgendwie nach Schwarzarbeit). Durch stete Übung steigt Ihr Rang im Umgang mit einer Handwerkskunst, unabhängig vom Level, den Sie in Ihrem „Hauptberuf" haben. Auf unserer Newbie-Insel waren wir derweil damit beschäftigt, Missionen anzunehmen und erste Ausrüstung zu kaufen. Bei Level-Beförderungen lernten wir automatisch wichtige, klassentypische Fähigkeiten dazu und mussten nicht erst einen Trainer finden. Es soll aber auch einige Talente geben, die sich Ihnen nur durch Absolvierung bestimmter Missionen erschließen. So ab dem fünften Charakter-Level waren wir reif für den Insel-Absprung und konnten uns in eine der beiden Startstädte transportieren lassen – aber welche? Zwei am Brunnen parkende Botschafter priesen in salbungsvollen Reden die Standortvorteile ihrer Regionen an. So ist Qeynos die Heimstatt der Guten, Gerechten und Eifrigen – klingt fast so, als würden einen die Palastwachen sofort abführen, wenn man seinen Müll nicht richtig trennt. Freeport wird von einem diabolisch grinsenden Typen dagegen als Taum-Standort für skrupellose Individualisten beschrieben.

KETTENANGRIFFSMASSAKER

Zu den Überraschungen unserer Probespielerfahrung gehörte das Kampfsystem. Das läuft im Prinzip genreüblich halbautomatisch ab – Monster markieren und „angreifen" klicken genügt – hat aber eine dezente Action-Komponente. Wird eine bestimmte Anzahl von Aktionen aneinandergereiht, ist ein besonderer Bonus wie Extra-Angriff oder Attribute-Boost der Lohn. Kampfaktionen, welche die Kette erfolgreich fortführen, flackern kurz in der Menüanzeige. Sie müssen also aufpassen und schnell reagieren, statt nur nasebohrend zuzusehen. Diese Kettenattacken sind sowohl solo als auch in Gruppen durchführbar. Maximal sechs Spieler können in einer Party stecken und bis zu vier Gruppen (mit insgesamt 24 Helden) tun sich für spezielle Obermonster-Schlachten zusammen.

GUCK MAL, WER DA SPRICHT

Dass alle Äußerungen von NPCs in feinster Sprachausgabe erschallen, bereichert die Atmosphäre ungemein. Zusätzlich erscheinen Text-Sprechblasen über dem jeweiligen Charakter. Trotz des Synchronisations-Aufwandes (rund 130 Stunden Dialog mit 1,5 Millionen Wörtern, hüstel) will Europa-Distributor Ubisoft eine komplett eingedeutschte Version zeitgleich mit der US-Version rausbringen. Vielleicht klappt's noch vor Weihnachten, aber zur Not wollen sich die Spieldesigner Zeit bis 2005 nehmen – gut MMORPG will eben Weile haben. HEINRICH LENHARDT

EVERQUEST 2

GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Sony Online Entertainment/ Ubisoft
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Everquest, World of WarCraft
INTERNET:	www.everquest2.com

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

Angesichts der Grafikengine schnurrt auch der High-End-verwöhnteste DirectX9-Fanclub-Vorsitzende selig. Gegen dieses Geschoss wirkt die aktuelle Konkurrenz wie *Dark Age of Camelot* wie der Teint von Inge Meysel. Die Welt von *Everquest 2* klotzt mit fantastisch detaillierten Charakteren, abwechslungsreichen Regionen in Naherholungs-Qualität und dem besten beschwimmbaren Wasser der Rollenspiel-Geschichte. Alles wirkt realistischer, ernsthafter, aber auch weniger knuffig als bei *World of Warcraft*. Spielerisch erwartet uns eine in puncto Bedienung und Zugänglichkeit viel handzahmere *Everquest*-Neuinterpretation mit interessanten Ideen.



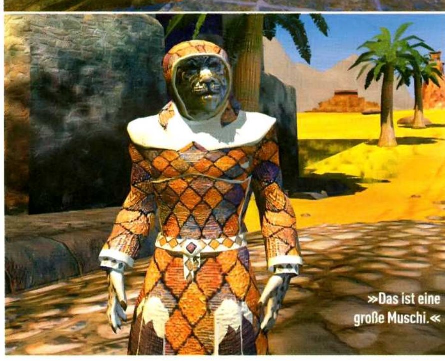
»Dick aufgetragen: Feuchtigkeitscreme.«



»Das braucht keiner: Darth Vader nackt (links).«



»Steht auf perverse Rollenspiele: Theodor Fontäne.«



»Das ist eine große Muschi.«



Mords Ding!

Mit GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS nähert sich ein echtes Schwergewicht dem Ring. Kämpfen Sie gegen das Imperium.

AUF DVD
VIDEO

»Der Kapitän der russischen Nationalmannschaft griff zu unlauteren Mitteln.«

- Frei bewegliche Kamera
- 2 Kampagnen
- 24 Missionen
- Kein Basisbau
- Rasantes, actionreiches Spielgeschehen
- Kooperativer Mehrspielermodus

»Untragbar: Gettoblaster.«

»Sieben Zwerge. Und Schneewittchen war ein Drachen.«

Kennen Sie das? Kaum haben Sie etwas erreicht und wollen sich auf Ihren Lorbeeren ausruhen, kommt jemand an und nimmt Ihnen die Errungenschaft weg. So ergeht es der Nordstern-Allianz im Echtzeit-Strategiespiel *Ground Control 2*. Da haben Sie sich nach einem langen Krieg in der fernen Zukunft endlich abgenabelt und Ihre Unabhängigkeit erlangt, schon tanzt der Imperator an und fordert, dass Sie gefälligst zurück zur großen Familie kommen sollen. Aber wie das eben so ist, lässt sich die Allianz nicht unterkriegen und greift zu den Waffen.

FURIEN IM WELTALL

Bei unserem Besuch bei Massive Entertainment im schwedischen Malmö hatten wir erstmals die Gelegenheit, uns den Einzelspieler-Modus anzusehen. Außerdem erfuhren wir Interessantes über die Rollenverteilung der Geschlechter in der Geschichte des Spiels. In der ersten der beiden Kampagnen stecken Sie in der Haut von Captain Jacob Angelus, der sich als strahlender Held gegen die Eroberer zur Wehr setzt. Seine Gegenspielerin ist die scharfe Vlaana, rechte Hand des bösen Imperators. Scherzhaft erklärt Lead-Designer Henrik Sebring, dass die Entwickler bewusst eine Frau als Bösewicht haben wollten, sodass sich Männer voll und ganz in die Lage von Haudegen Angelus versetzen können. Denn wer kennt nicht die Situation, in der sich die eigene Frau zur Furie wandelt?

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Ground Control 2 besticht von der ersten Spielminute an durch die fantastische Optik. Die Kamera lässt sich völlig frei bewegen, was Ihnen ermöglicht; den wunderschönen Himmel zu betrachten. Außerdem zoomen Sie auf Wunsch so nah an das Spielgeschehen heran, dass Sie das Leuchten in den Pupillen Ihrer Soldaten während der Kämpfe erkennen. Dadurch entwickelt das Spiel eine dichte Atmosphäre und lässt schnell „Mittendrin-Stimmung" aufkommen. Doch auch in taktischer Hinsicht enttäuscht der Titel keineswegs, auch ohne Basisbau. Stattdessen starten Sie auf wunderschönen Karten mit einer bestimmten Zahl von Einheiten, die Sie zunächst losschicken, um einen Landungspunkt zu erobern. Gehört dieser Ihnen, fordern Sie ein Dropship an, das Nachschub bringt. Wie viele Reserveeinheiten zur Verfügung stehen, hängt davon ab, wie viele so genannte Siegpunkte Sie besetzen. Dies sind spezielle, auf der Karte verteilte und hart umkämpfte Orte. Das verspricht vor allem in Mehrspieler-Partien Spannung pur. Übrigens erlaubt es Ihnen *Ground Control 2*, die Einzelspielerkampagne auch mit bis zu zwei Mitspielern gemeinsam durchzuzocken. Schwie-



»Reife Leistung: Kimi Räikkönen.«

»Meer-weg-Hochleistungs-Fön.«

GC2: OPERATION EXODUS

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Massive Entertainment/Vivendi
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Juni 2004
VERGLEICHBAR:	Ground Control, Blitzkrieg
INTERNET:	www.groundcontrol2.com

KOMMENTAR

ANDREAS BERTITS

Neben dem richtig guten Mehrspieler-Modus hat es mir vor allem die jetzt erstmals gezeigte Einzelspieler-Kampagne angetan. Versprochen: Die packende Geschichte wird auch Sie nicht wieder loslassen. Die Taktik kommt ebenfalls nicht zu kurz. Welche Einheiten Sie zu Gruppen zusammenfassen, will wohl überlegt sein, denn die Geschwindigkeit Ihrer Truppe passt sich dem langsamsten Mitglied an. Ich zähle jedenfalls schon die Tage bis zur Veröffentlichung. *Ground Control 2* hat das Zeug zum Hit!

rigkeitsgrad und KI der Gegner passt das Spiel entsprechend an.

PUNKTESIEG

Auf den Einzelspieler-Modus wurde besonderer Wert gelegt. In den abwechslungsreichen Missionen kämpfen Sie nicht stur um Sieg- und Landungspunkte. Nebenaufgaben verlangen ab und an, dass Sie etwa Kameraden aus dem Knast raushauen oder wichtige Fahrzeuge klauen. Die spannende Geschichte wird durch Zwischensequenzen in Spielgrafik und geniale Renderfilmchen weitergesponnen. Dadurch entwickelt *Ground Control 2* schnell ein ganz eigenes Flair. Das actionlastige und sehr rasante Spielgeschehen gönnt Ihnen kaum eine Pause, immer geht irgendwo gerade was ab. Spektakuläre Explosionen erleben Sie beinahe im Sekundentakt. Im späteren Spielverlauf treffen Sie auf die mysteriösen Virons. Diese Außerirdischen hüten ein Geheimnis, das die Entwickler selbst nach Androhung von mehreren Stunden Daniel-Küblböck-Musik nicht preisgeben wollten. Sind halt schweigsam wie ein Grab. Verraten wurde uns nur, dass Sie die Außerirdischen in der zweiten Kampagne selbst zocken. Fans des ersten Teils kennen die Virons eventuell noch. Generell wurden viele Hinweise für Kenner des Vorgängers eingebaut, was nicht bedeuten soll, dass Neulinge keinen Spaß haben – ganz im Gegenteil.

ANDERS UND GUT

Ground Control 2 hinterlässt Monat für Monat einen besseren Eindruck. Das von uns in der letzten Vorschau bemängelte Einheiten-Balancing wurde komplett überarbeitet und ist nun kein Grund zur Klage mehr. Ein besonderes Schmankerl wartet auf die Mod-Gemeinschaft. Massive-Chef Martin Walfisz verriet, dass das Spiel mit einem leistungsstarken Editor ausgeliefert wird, mit dem Bastler selbst eigene Missionen erstellen. Doch damit nicht genug. Die Entwickler planen, auch ein SDK (Software Developers Kit) zu veröffentlichen, mit dem es möglich sein soll, völlig andere Spiele zu kreieren. Martin Walfisz freut sich bereits jetzt auf die ersten Modifikationen. Und wir kauen Fingernägel, bis endlich nächsten Monat die Testversion in der Redaktion aufschlägt. Denn die hervorragende Grafik, der bombastische Sound und die rasanten Missionen lassen uns das Wasser im Mund zusammenlaufen. Einziger Kritikpunkt ist die dezente Unübersichtlichkeit, die durch die völlig frei bewegliche Kamera entsteht. Doch Massive Entertainment will dafür sorgen, dass niemand auf den riesigen Karten die Orientierung verliert. Okay Jungs, haltet euch ran! ANDREAS BERTITS

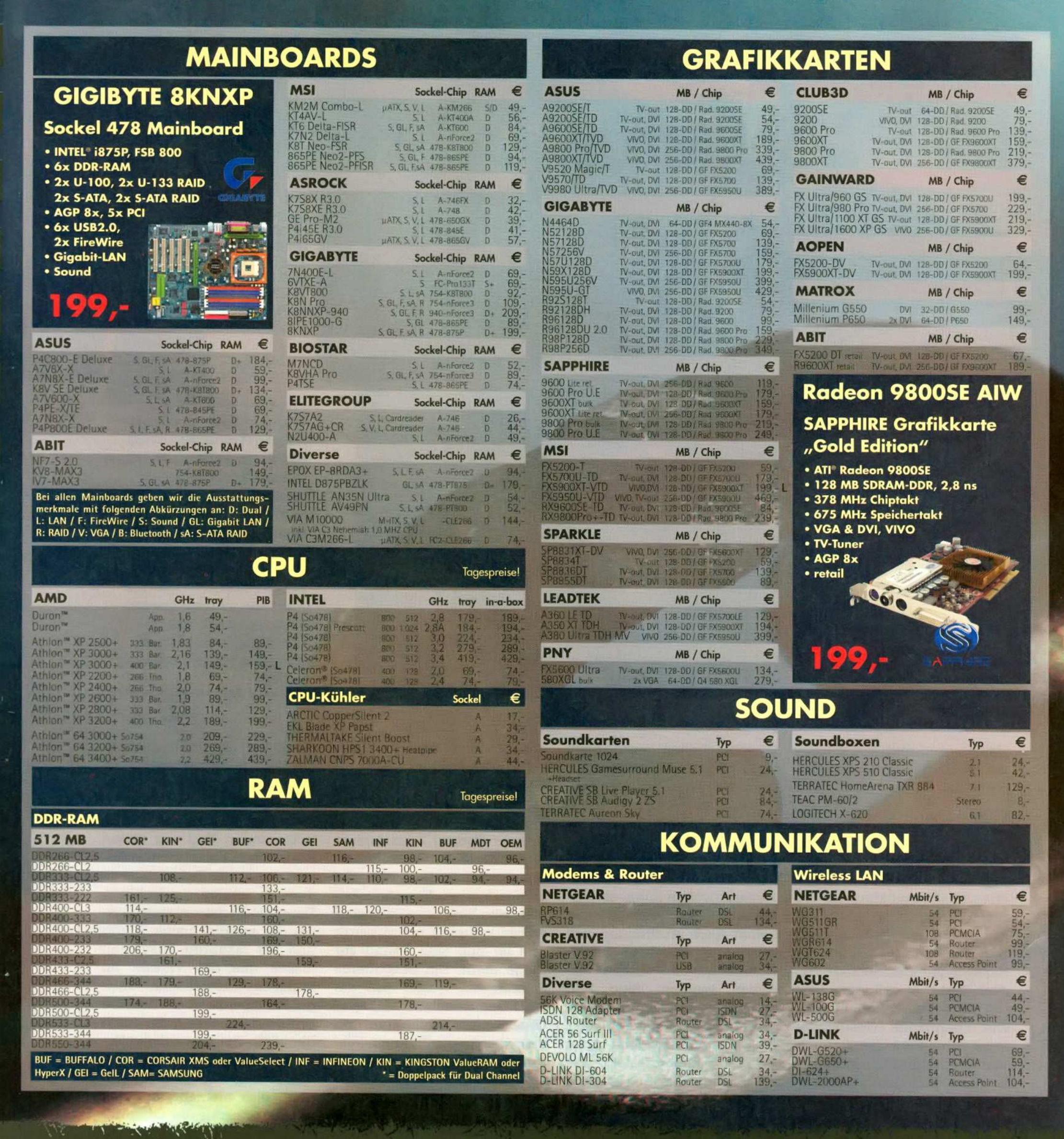
PREISWERT & SCHNELL & ZU

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020



MAINBOARDS

GIGIBYTE 8KNXP

Sockel 478 Mainboard

- INTEL® i875P, FSB 800
- 6x DDR-RAM
- 2x U-100, 2x U-133 RAID 2x S-ATA, 2x S-ATA RAID
- AGP 8x, 5x PCI
- 6x USB2.0, 2x FireWire
- Gigabit-LAN
- Sound

199,-

MSI		Sockel-Chip	RAM	€
KM2M Combo-L	µATX, S, V, L	A-KM266	S/D	49,-
KT4AV-L	S, L	A-KT400A	D	56,-
KT6 Delta-FISR	S, GL, F, sA	A-KT600	D	84,-
K7N2 Delta-L	S, L	A-nForce2	D	69,-
K8T Neo-FSR	S, GL, sA	478-K8T800	D	129,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478-865PE	D	94,-
865PE Neo2-PFISR	S, GL, F,sA	478-865PE	D	119,-

ASROCK		Sockel-Chip	RAM	€
K7S8X R3.0	S, L	A-746FX	D	32,-
K7S8XE R3.0	S, L	A-748	D	42,-
GE Pro-M2	µATX, S, V, L	478-650GX	D	39,-
P4i45E R3.0	S, L	478-845E	D	41,-
P4i65GV	µATX, S, V, L	478-865GV	D	57,-

GIGABYTE		Sockel-Chip	RAM	€
7N400E-L	S, L	A-nForce2	D	69,-
6VTXE-A	S	FC-Pro133T	S+	69,-
K8VT800	S, L, sA	754-K8T800	D	92,-
K8N Pro	S, GL, F, sA, R	754-nForce3	D	109,-
K8NNXP-940	S, GL, F, R	940-nForce3	D+	209,-
8IPE1000-G	S, GL	478-865PE	D	89,-
8KNXP	S, GL, F, sA, R	478-875P	D+	199,-

ASUS		Sockel-Chip	RAM	€
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478-875P	D+	184,-
A7V8X-X	S, L	A-KT400	D	59,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A-nForce2	D	99,-
K8V SE Deluxe	S, GL, F, sA	478-K8T800	D+	134,-
A7V600-X	S, L, sA	A-KT600	D	69,-
P4PE-X/TE	S, L	478-845PE	D	69,-
A7N8X-X	S, L	A-nForce2	D	74,-
P4P800E Deluxe	S, L, F, sA, R	478-865PE	D	129,-

BIOSTAR		Sockel-Chip	RAM	€
M7NCD	S, L	A-nForce2	D	52,-
K8VHA Pro	S, GL, F, sA	754-nForce3	D	89,-
P4TSE	S, L	478-865PE	D	74,-

ABIT		Sockel-Chip	RAM	€
NF7-S 2.0	S, L, F	A-nForce2	D	94,-
KV8-MAX3		754-K8T800		149,-
IV7-MAX3	S, GL, sA	478-875P	D+	179,-

ELITEGROUP		Sockel-Chip	RAM	€
K7S7A2	S, L, Cardreader	A-746	D	26,-
K7S7AG+CR	S, V, L, Cardreader	A-746	D	44,-
N2U400-A	S, L	A-nForce2	D	49,-

Diverse		Sockel-Chip	RAM	€
EPOX EP-8RDA3+	S, L, F, sA	A-nForce2	D	94,-
INTEL D875PBZLK	GL, sA	478-PT875	D+	179,-
SHUTTLE AN35N Ultra	S, L	A-nForce2	D	54,-
SHUTTLE AV49PN	S, L, sA	478-PT800	D	52,-
VIA M10000 (inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 MHZ CPU)	M-ITX, S, V, L	-CLE266	D	144,-
VIA C3M266-L	µATX, S, V, L	FC2-CLE266	D	74,-

Bei allen Mainboards geben wir die Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an: D: Dual / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: S-ATA RAID

CPU

Tagespreise!

AMD			GHz	tray	PIB
Duron™		App.	1,6	49,-	
Duron™		App.	1,8	54,-	
Athlon™ XP 2500+	333	Bar.	1,83	84,-	89,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	139,-	149,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	149,-	159,- L
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	69,-	74,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	74,-	79,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	89,-	99,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	114,-	129,-
Athlon™ XP 3200+	400	Tho.	2,2	189,-	199,-
Athlon™ 64 3000+ So754			2,0	209,-	229,-
Athlon™ 64 3200+ So754			2,0	269,-	289,-
Athlon™ 64 3400+ So754			2,2	429,-	439,-

INTEL			GHz	tray	in-a-box
P4 (So478)	800	512	2,8	179,-	189,-
P4 (So478) Prescott	800	1024	2,8A	184,-	194,-
P4 (So478)	800	512	3,0	224,-	234,-
P4 (So478)	800	512	3,2	279,-	289,-
P4 (So478)	800	512	3,4	419,-	429,-
Celeron® (So478)	400	128	2,0	69,-	74,-
Celeron® (So478)	400	128	2,4	74,-	79,-

CPU-Kühler	Sockel	€
ARCTIC CopperSilent 2	A	17,-
EKL Blade XP Papst	A	34,-
THERMALTAKE Silent Boost	A	29,-
SHARKOON HPS1 3400+ Heatpipe	A	34,-
ZALMAN CNPS 7000A-CU	A	44,-

RAM

Tagespreise!

DDR-RAM

512 MB	COR*	KIN*	GEI*	BUF*	COR	GEI	SAM	INF	KIN	BUF	MDT	OEM
DDR266-CL2,5					102,-		116,-		98,-	104,-		96,-
DDR266-CL2								115,-	100,-		96,-	
DDR333-CL2,5		108,-		112,-	106,-	121,-	114,-	110,-	98,-	102,-	94,-	94,-
DDR333-233					133,-							
DDR333-222	161,-	125,-			151,-				115,-			
DDR400-CL3	114,-			116,-	104,-		118,-	120,-		106,-		98,-
DDR400-333	170,-	112,-			160,-				102,-			
DDR400-CL2,5	118,-		141,-	126,-	108,-	131,-			104,-	116,-	98,-	
DDR400-233	179,-		160,-		169,-	150,-						
DDR400-232	206,-	170,-			196,-				160,-			
DDR433-C2,5		161,-				159,-			151,-			
DDR433-233			169,-									
DDR466-344	188,-	179,-		129,-	178,-				169,-	119,-		
DDR466-CL2,5			188,-			178,-						
DDR500-344	174,-	188,-			164,-				178,-			
DDR500-CL2,5			199,-									
DDR533-CL3				224,-						214,-		
DDR533-344			199,-						187,-			
DDR550-344			204,-		239,-							

BUF = BUFFALO / COR = CORSAIR XMS oder ValueSelect / INF = INFINEON / KIN = KINGSTON ValueRAM oder HyperX / GEI = GelL / SAM= SAMSUNG

* = Doppelpack für Dual Channel

GRAFIKKARTEN

ASUS		MB / Chip	€
A9200SE/T	TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
A9200SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9200SE	54,-
A9600SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600SE	79,-
A9600XT/TVD	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	189,-
A9800 Pro/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	339,-
A9800XT/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	439,-
V9520 Magic/T	TV-out	128-DD / GF FX5200	69,-
V9570/TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	139,-
V9980 Ultra/TVD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5950U	389,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
N4464D	TV-out, DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	54,-
N52128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	69,-
N57128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	139,-
N57256V	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700	159,-
N57U128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	179,-
N59X128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-
N595U256V	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5950U	399,-
N595U-GT	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5950U	429,-
R92S128T	TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	54,-
R92128DH	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9200	79,-
R96128D	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600	99,-
R96128DU 2.0	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	159,-
R98P128D	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	229,-
R98P256D	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	349,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
9600 Lite ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600	119,-
9600 Pro U.E	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	179,-
9600XT bulk	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	159,-
9600XT Lite ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600XT	179,-
9800 Pro bulk	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800 Pro U.E	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	249,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200-T	TV-out	128-DD / GF FX5200	59,-
FX5700U-TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	179,-
FX5900XT-VTD	VIVO,DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,- L
FX5950U-VTD	VIVO, TV-out	256-DD / GF FX5900U	469,-
RX9600SE-TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600SE	84,-
RX9800Pro+-TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	239,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP8831XT-DV	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5600XT	129,-
SP8834T	TV-out	128-DD / GF FX5200	59,-
SP8836DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	139,-
SP8855DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5600	89,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A360 LE TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700LE	129,-
A350 XT TDH	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	194,-
A380 Ultra TDH MV	VIVO	256-DD / GF FX5950U	399,-

PNY		MB / Chip	€
FX5600 Ultra	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5600U	134,-
580XGL bulk	2x VGA	64-DD / Q4 580 XGL	279,-

CLUB3D		MB / Chip	€
9200SE	TV-out	64-DD / Rad. 9200SE	49,-
9200	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9200	79,-
9600 Pro	TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	139,-
9600XT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX9600XT	159,-
9800 Pro	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800XT	TV-out, DVI	256-DD / GF FX9800XT	379,-

GAINWARD		MB / Chip	€
FX Ultra/960 GS	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	199,-
FX Ultra/980 Pro	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700	229,-
FX Ultra/1100 XT GS	TV-out	128-DD / GF FX5900XT	219,-
FX Ultra/1600 XP GS	VIVO	256-DD / GF FX5900U	329,-

AOPEN		MB / Chip	€
FX5200-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	64,-
FX5900XT-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-

MATROX		MB / Chip	€
Millenium G550	DVI	32-DD / G550	99,-
Millenium P650	2x DVI	64-DD / P650	149,-

ABIT		MB / Chip	€
FX5200 DT retail	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	67,-
R9600XT retail	TV-out, DVI	256-DD / GF FX9600XT	189,-

Radeon 9800SE AIW

SAPPHIRE Grafikkarte „Gold Edition"

- ATI® Radeon 9800SE
- 128 MB SDRAM-DDR, 2,8 ns
- 378 MHz Chiptakt
- 675 MHz Speichertakt
- VGA & DVI, VIVO
- TV-Tuner
- AGP 8x
- retail

199,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
Soundkarte 1024	PCI	9,-
HERCULES Gamesurround Muse 5.1 +Headset	PCI	24,-
CREATIVE SB Live Player 5.1	PCI	24,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	84,-
TERRATEC Aureon Sky	PCI	74,-

Soundboxen	Typ	€
HERCULES XPS 210 Classic	2.1	24,-
HERCULES XPS 510 Classic	5.1	42,-
TERRATEC HomeArena TXR 884	7.1	129,-
TEAC PM-60/2	Stereo	8,-
LOGITECH X-620	6.1	82,-

KOMMUNIKATION

Modems & Router

NETGEAR	Typ	Art	€
RP614	Router	DSL	44,-
FVS318	Router	DSL	134,-

CREATIVE	Typ	Art	€
Blaster V.92	PCI	analog	27,-
Blaster V.92	USB	analog	34,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	14,-
ISDN 128 Adapter	PCI	ISDN	27,-
ADSL Router	Router	DSL	34,-
ACER 56 Surf III	PCI	analog	34,-
ACER 128 Surf	PCI	ISDN	39,-
DEVOLO ML 56K	PCI	analog	27,-
D-LINK DI-604	Router	DSL	34,-
D-LINK DI-304	Router	DSL	139,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	59,-
WG511GR	54	PCI	54,-
WG511T	108	PCMCIA	75,-
WGR614	54	Router	99,-
WGT624	108	Router	119,-
WG602	54	Access Point	99,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G	54	PCI	44,-
WL-100G	54	PCMCIA	49,-
WL-500G	54	Access Point	104,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520+	54	PCI	69,-
DWL-G650+	54	PCMCIA	59,-
DI-624+	54	Router	114,-
DWL-2000AP+	54	Access Point	104,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9

Shopzeiten

FESTPLATTEN



IDE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	54,-
6Y080L0	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	66,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	74,-
6Y120L0	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	84,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	144,-
7Y250P0	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	199,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	249,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	64,-
SV1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	84,-
SP1213N	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
SV1604N	U-133	160	9 / 2.048 / 5.400	89,-
SP1604N	U-133	160	9 / 2.048 / 7.200	94,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD800BB	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	64,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	139,-
WD2500JB	U-100	250	9 / 8.192 / 7.200	199,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320014A	U-100	20	13 / 2.048 / 5.400	52,-
ST340015A	U-100	40	13 / 2.048 / 5.400	54,-
ST3120022A	U-100	120	9 / 2.048 / 7.200	84,-
ST3120026A	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3160023A	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	109,-
ST3200822A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	129,-

HITACHI		GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722540	U-100	40	9 / 2.048 / 7.200	52,-
HDS722560	U-100	60	9 / 2.048 / 7.200	56,-
HDS722580	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	64,-

S-ATA

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	119,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	219,-
WD800JD	80	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD1200JD	120	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	114,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	154,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	224,-
WD2500PD	250	9 / 8.192 / 7.200	229,-

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	77,-
6Y120M0	120	9 / 8.192 / 7.200	99,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	114,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	214,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80	9 / 8.192 / 7.200	77,-
ST3120026AS	120	9 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3160023AS	160	9 / 8.192 / 7.200	124,-

SAMSUNG	GB	ms/Cache/UPM	€
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	94,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	109,-

USB2.0 & FireWire

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
7000 OT	USB2.0	120	9 / 2.048 / 7.000	274,-
7000 OT	FW/USB2.0	300	9 / 2.048 / 7.000	299,-

DVD-RECORDER

LOGITECH MX510

Optische Maus

- 7 Tasten & Scrollrad
- 800 dpi
- PS/2 & USB



39,-

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
4/ 8/ 12x	LG GSA-4081B	99,-	119,-
4/ 8/ 12x	LITEON LDW-8x1 schwarz	99,-	
4/ 8/ 12x	MSI MS-8408A		124,-
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A	99,-	
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A schwarz	99,-	
4/ 8/ 12x	PHILIPS DVDRW824	94,-	
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR-107	114,-	
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A	169,-	179,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A schwarz		179,-
4/ 8/ 12x	TEAC DV-W58GK		109,-
4/12/ 16x	PLEXTOR PX-712A	189,-	199,-
4/12/ 16x	PLEXTOR PX-712A schwarz		199,-

DVD+R/+RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
4/ 8/ 12x	BENQ DW-800A	99,-	104,-

PC-GEHÄUSE & BAREBONES

PC-Gehäuse

THERMALTAKE	Farbe	Tower	Netzteil	€
XaserIII V1000A *	schwarz	Midi	--	149,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	179,-
XaserIII V2000A *	silber	Midi	--	189,-
XaserIII VM1000C	schwarz	Midi	--	94,-
XaserIII VM3000	schwarz	Midi	--	119,-
LANFire Steel *	schwarz	Midi	--	119,-
LANFire Alu *	silber	Midi	--	139,-

* inkl. Window Kit

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	44,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	49,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLUE-LINE	blau	Midi	300 W	49,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	49,-
CS-601AE	schwarz	Midi	--	54,-
CS-601AE	silber	Midi	--	59,-
AOPEN H500A	grau	Midi	300 W	69,-
AOPEN H600B	schwarz	Midi	350 W	99,-
CASETEK CS-1018 BM	schwarz	Midi	--	69,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	69,-
LIAN LI PC-60 Aluminium	silber	Midi	--	139,-
LIAN LI PC-70 Aluminium	silber	Big	--	219,-
SHARKOON Acryl-Showcase Kit				99,-

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	schwarz	Midi	--	47,-
B031	grau o. schwarz	Midi	300 W	69,-

Barebones

SHUTTLE	Sockel	Chip	€	
SK41G	A	KM266	169,-	
SN45G	A	nForce2	224,-	L
SS51GH	478	651	169,-	
SB61G2	478	865G	239,-	
SB75G2	478	875P	334,-	
SN85G4	754	nForce3	309,-	

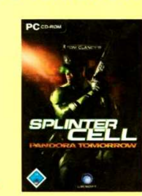
Diverse	Sockel	Chip	€	
AOPEN XC Cube EZ65	478	865G	279,-	
ASUS Pundit ID2	478	651	134,-	
ASUS Pundit ID3	478	651	134,-	
ELITEGROUP EZ-Buddie D1V7-2	A	KM400	139,-	L
MSI Hermes 845GV	478	845GV	154,-	
MSI Hermes 651-P	478	651	164,-	

Die Produkte in dieser Anzeige stellen nur eine kleine Auswahl unseres umfassenden Sortiments aus den Bereichen Hardware, Software und Entertainment dar. Weitere Produkte finden Sie unter: www.alternate.de

GAMES

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Action



49,-

Action	€
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Breed	32,-
Chrome	39,-
Conan	49,-
Das Ding	39,-
Delta Force Black Hawk Down	24,-
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	54,-
Enter the Matrix	49,-
Fluch der Karibik	44,-
Freedom Fighters	19,-
Gefeuert, Dein letzter Tag	18,-
Half Life	12,-
Half-Life Generation V3	29,-
Halo	49,-
Hidden + Dangerous 2	47,-
K-Hawk	39,-
Prince of Persia	49,-
Splinter Cell Pandora Tomorrow	49,-
Terminator 3Krieg der PC	47,-
Tron 2.0	44,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Unreal Tournament 2004 Spezial Edition	54,-
Vietcong Purple Haze	35,-
Vietcong Fist Alpha	16,-
XIII	47,-

Strategie	€
Africa Korps	56,-
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
Anno 1503	29,-
C+C Generäle	39,-
C+C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Commandos 3	44,-
Die Siedler IV Community Pack	15,-
Empire Earth Gold	14,-
Empires Die Neuzeit	44,-
Fairstrike	47,-
Korea: Forgotten Conflict	43,-
Lords of Everquest	49,-
Medieval Battle Collection	25,-
Medieval Viking Invasion	23,-
Rainbox Six Ravenshield	29,-
Republic The Revolution	19,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-
Worms 3D	29,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 4.0	47,-
Flight Simulator 2004	64,-
Die Sims Hokus Pous	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Need for Speed Porsche	29,-
Need for Speed Underground	49,-

Rollenspiele & Adventures	€
Tony Tough	34,-
Star Wars Knights of the Old Republic	44,-
URU Ages Beyond Myst	49,-

Games Collections	€
Gold Games 7 10 Topspiele	29,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf www.alternate.de.

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
Standard	PS/2	6,-
CHERRY G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
CREATIVE WL Desktop 6000	USB	44,-
LOGITECH Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	99,-
MS WL Opt. Desktop Elite	PS/2 u. USB	79,-
MS WL Opt. Desktop Elite Executive Edition	PS/2 u. USB	94,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-
SINKOM K-easy	PS/2	24,-

Mäuse	Anschluss	€
Standard	PS/2	4,-
CHERRY M-5000	PS/2 u. USB	22,-
CREATIVE Notebook Optical	USB	15,-
GYRATION CL Ultra Mouse	USB	99,-
LOGITECH MX510 Optical	PS/2 u. USB	39,-
SAITEK Notebook Wireless Opt.	USB	29,-
SHARKOON Luminous Mouse	USB	24,-
TERRATEC Mystify Mamba	USB	39,-

Joysticks & Co.	Typ	€
LOGITECH Attack 3	Joystick	22,-
LOGITECH Extreme 3D Pro	Joystick	30,-
LOGITECH WM Force 3D	Joystick	57,-
LOGITECH WM Precision	Gamepad	12,-
LOGITECH MOMO Racing Force	Lenkrad	119,-
LOGITECH Formula GP	Lenkrad	39,-
SAITEK X45 Flight System	Joystick	79,-
SAITEK R440	Lenkrad	74,-

Headsets		€
LOGITECH HS 30 Premium	USB	49,-
PLANTRONICS Audio 90		34,-
SENNHEISER PC 150		74,-
SHARKOON Gaming GHS1		24,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1		44,-

Zubehör		€
NATPAQ T-PAQ 2.0 LAN BAG	braun	84,-
NATPAQ T-PAQ 2.0 LAN BAG	silber	84,-

SYSTEME

Notebooks	€	
ELITEGROUP A535 (Athlon XP-M 1400+, 14,1" TFT, 256 MB, 40 GB, CD-RW)	699,-	
SAMSUNG X30 WVC 1700 (Pentium-M 1,7 GHz, 15,1" TFT, 1.024 MB, 80 GB, Combo, XP Pro)	2.699,-	
SAMSUNG X10 XTC 1400 (Pentium-M 1,4 GHz, 14,1" TFT, 512 MB, 40 GB, Combo, XP Home)	1.599,-	L
ASUS M5200N (Pentium-M 1,6 GHz, 12,1" TFT, 512 MB, 60 GB, UltraSlim Combo)	1.649,-	
JVC MP-XP731DE (Pentium-M 1,0 GHz, 8,9" TFT, 256 MB, 40 GB, XP Pro)	1.899,-	

Komplett-PCs	€
PC Duron 1600 Office (1,6 GHz, KM266 Chipsatz, 128 MB DDR-RAM, 40 GB HDD, CD-ROM, Sound, LAN)	269,-
PC Celeron 2400+ (2,4 GHz, i845 Chipsatz, 64 MB GF4 MX440-8X, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD, Sound, LAN)	379,-
PC Athlon XP 2200+ (2200+, KT333 Chipsatz, 64 MB GF4 MX440SE, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, CDRW, DVD, Sound, LAN)	429,-
PC Pentium 4 (2,6 GHz, 865P Chipsatz, 128 MB GF FX5200, 512 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD, Sound, LAN)	649,-

L: Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit nicht sichergestellt werden. a.A.: auf Anfrage

01805 - 905040 *

* € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

TEST


»Pinocchio: Fällt immer noch auf den Wal herein.«

Endlich klappt's!

Fehlermonster BREED mausert sich zu einem ausgereiften Action-Fest. Halbwegs.

Ego-Shooter | Neue Schadensmodelle, fehlende Texte ergänzt, Kollisionsabfrage verbessert: Brat Designs war nicht faul. Der *Breed*-Patch Nummer 1 beseitigt zudem Probleme im Mehrspielermodus: Gebäude und Objekte verschwinden nicht mehr von der Karte und das Punktesystem sowie die Schadenswerte wurden überarbeitet. Auch im Einzelspielermodus besserten die Engländer nach. Nicht nur das Zielkreuz wurde neu justiert – besonders froh sind wir darüber, dass die Entwickler auch einige Bugs ausmerzen konnten, die Sie auf den Desktop zurückwarfen. Aber Achtung: Bevor Sie den Patch installieren, kopieren Sie Ihre Spielstände in einen Extra-Ordner, sofern Sie diese behalten möchten! JOACHIM HESSE

Info: www.breedgame.com

AUF DVD
UPDATE

Hundsgemein

Vorbei sind die Zeiten, als Sie nicht spielen konnten: Endlich glaubt Ihnen SACRED, dass Sie ein Original besitzen.

Action-Rollenspiel | Bei einigen Spielern erkannte das Spiel die zweite CD nicht als Original an. Ascaron hat sich erbarmt und diesen Fehler durch den Patch auf Version 1.5 behoben. Auch die Spielstände laden deutlich schneller und Bossgegner erweisen sich nicht mehr als nahezu unsterblich. Den Mehrspielermodus von *Sacred* fassen Sie zwar vermutlich ohnehin nicht mal mit der Kneifzange an, aber die Entwickler versuchen trotzdem, die gröbsten Löcher zu kitten. So entfernte Ascaron nicht nur zahlreiche Bugs, auch die Erfahrungspunkte-Vergabe wurde überarbeitet und die Geschwindigkeit des Spiels unter Windows 98 verbessert. JOACHIM HESSE

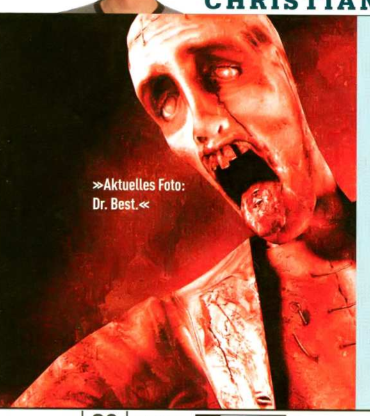
Info: http://sacred-game.com


AUF DVD
UPDATE


»Wolfsburg: Ein-PS-Mobil entpuppte sich als Flop.«

BESSERWISSER

CHRISTIAN BIGGE ÜBER UNSICHERE RECHTSLAGEN


»Aktuelles Foto: Dr. Best.«

Ganz viel Pain!

Vermissen Sie in dieser Ausgabe den Test zu *Painkiller*? Wir auch – und verschlafen haben wir den keineswegs. Sogar ein Testmuster liegt uns vor. Warum dann kein Test? Rückblende: Vor einem Monat sorgte die deutsche Version des Edel-Shooters *Far Cry* für Wirbel. Die USK hatte dem Spiel das rote Siegel „Keine Jugendfreigabe" verpasst. Aufgrund des geänderten Jugendschutzgesetzes war eine Indizierung tabu – eigentlich. Denn die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) wurde darüber informiert, dass man die deutsche Handelsversion mit wenigen Kniffen in eine blutigere Version umwandeln kann. Ganz viel Ärger war die Folge! Die Handelsversion wurde indiziert, Ubisoft startete eine Rückrufaktion und legte das nun wirklich entschärfte *Far Cry* neu auf. Spielemagazine mussten darlegen, dass sich ihre Tests auf die von der USK geprüfte Spielversion bezogen. Das verschlang jede Menge Anwaltskosten, konnte aber letztlich plausibel belegt werden. Zum Glück, denn sonst wäre PC ACTION samt *Far Cry*-Test nach wenigen Verkaufstagen wieder aus den Kiosken verschwunden – ein wirtschaftliches Fiasko. Dummerweise erfüllt der „Fall" *Painkiller* ähnliche Voraussetzungen. Wie bei *Far Cry* erhielt die deutsche Version von der USK das Siegel „Keine Jugendfreigabe". Wie bei *Far Cry* wurde vorab die englische Demoversion indiziert, was eine Blitzindizierung des Hauptprogramms zulässt. Um die Zukunft von PC ACTION nicht zu gefährden, müssen wir den Test deshalb verschieben. So lange, bis dem Shooter keine Indizierung mehr droht. CHRISTIAN BIGGE

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	Christian Bigge	Harald Fränkel	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Benjamin Bezold	Marc Brehme
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS
HITMAN: CONTRACTS	■■■■ Kein Murks, sondern Mord nach Plan!	■■■■ Du sollst nicht töten! Doch.	■■■■ Ich warte auf *Splinter Cell vs. Hitman.*	■■■■ Der wandelnde Deoroller rockt!	■■■ Für einige bestimmt ein Mords-Spaß.	■■■ Ich kann den Glatzkopf nicht mehr sehen.	■■■■ Endlich da! Her mit dem Fleischerhaken!
DTM RACE DRIVER 2	■■■■■ Mehr Autos, mehr Strecken, mehr Spaß.	■■■■■ Selbst mein BMW hält da nicht mit.	■■■■■ Kurz, aber genial. Da fahre ich gern im Kreis.	■■■■■ Feinster Stoff für PS-Süchtlinge.	■■■■ Spitze. Da bekommt der alte Bleifuß wieder Arbeit.	■■■■■ Kann denn Rasen Sünde sein?	■■ *Trackmania* macht mir viel mehr Spaß.
UEFA EURO 2004	■■■■■ Spielerisch stark verbessert!	■■■■ Ich mag's härter. Wann kommt *NHL 2005*?	■■■ Cool, ein neues *FIFA*. Wer weckt mich?	■■■■ Klasse! Das Spiel habe ich schon sechsmal.	■ Fußball? Das schaue ich schon im TV nicht an.	■■■■■ Nichts geht über eine Partie *Euro 2004*.	■ Nichts für mich. Ich mag andere Bälle lieber.
DEAD MAN'S HAND	■■■ John Wayne würd's zwischendurch zocken.	■■■■ Ein Colt für alle Fälle.	■■■ Western von gestern. Aber ich steh drauf.	■■ Im Western nichts Neues.	■■■ Nett, aber ich vermisse Fuzzy.	■■■ Schade, kein Feuerwasser in der Packung.	■■■ Darf man das ohne Waffenschein spielen?
BLACK MIRROR	■■■ Gut, aber das Leben gibt genug Rätsel auf.	■■ Neulich, im Ferienlager ...	■■ Für Dauerbequatschung brauche ich kein Spiel.	■■ Genau wie ich: Hat viel zu viele Längen.	■■■■ Düster und spannend, da kommt Freude auf.	■■ Auf dieses Adventure kann ich verzichten.	■■■■■ Der schwarze Spiegel ist echt mystisch gut!
PORT ROYALE 2	■■■ Das kommt mir doch bekannt vor?	■■ Manager ohne Sport? Laaangweilig!	■■■ Nennt mich alt, aber ich bleibe bei *Pirates*!	■■■■ Jawohl! Ein virtueller Kurzurlaub im Pazifik.	■■■■ Komplex und gut, wenn auch nicht viel Neues.	■■■ Schiffen für Fortgeschrittene.	■■■■ Hart am Wind gesegelt und gut angekommen.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = *#*&!

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Software	02/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	05/2004
Tron 2.0	Monolith	10/2003
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
Spellforce	Phenomic	01/2004
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Call of Duty	Infinity Wards	12/2003
Far Cry	Crytek	05/2004
XIII	Ubisoft	12/2003
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 04	Codemasters	05/2004
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Gothic 2: D. Nacht des Raben	Piranha Bytes	10/2003
Star Wars: KOTOR	Lucas Arts	01/2004
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Silent Storm	Jowood	12/2003
Civilization 3	Firaxis	03/2002
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
Die Sims	Maxis	10/2000
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoss 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußballmanager 2004	EA Sports	01/2004
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
NBA Live 2004	EA Sports	02/2004
NHL 2004	EA Sports	12/2003
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

»Enthaarungsmittel jetzt als Drei-Monats-Spritze.«

Das ist Spritze!

Profikiller Nummer 47 agiert in HITMAN: CONTRACTS wieder mal an der Grenze des guten Geschmacks.

- Keine Jugendfreigabe
- Dritter Teil der Reihe
- 12 Levels
- 1 Trainingslevel
- Mehr als 40 Waffen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Begrenzte Speicher-Punkte
- Basiert auf der Glacier-Engine
- Soundtrack von Jesper Kyd

AUF DVD
TRAILER

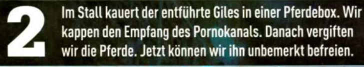
So spielt sich Hitman: Contracts



Die Levels in *Hitman* sind allesamt nicht linear und bieten zahlreiche Lösungsmöglichkeiten. In der Mission „Beldingford Manor" sollen Sie Lord Beldingford sowie seinen Sohn Alistair um die Ecke bringen und einen Typ namens Giles Northcott befreien.

1 Wir landen per Schlauchboot, machen eine Wache mit dem Klavierdraht bekannt und lassen die Leiche im Schilf verschwinden.





2 Im Stall kauert der entführte Giles in einer Pferdebox. Wir kappen den Empfang des Pornokanals. Danach vergiften wir die Pferde. Jetzt können wir ihn unbemerkt befreien.



3 Es ist Zeit, uns zu orientieren. Die Karte zeigt Gegner und wichtige Objekte an. Ein Ausrufezeichen im Garten-Labyrinth weist zum Beispiel auf die Keller-Falltür hin.



4 Der Lord samt Anhang stirbt im Schlafzimmer durch drei Schüsse aus dem schallgedämpften Silverballer. Wir hätten auch warten und ihn mit dem Kissen ersticken können.



5 Bleibt nur noch Alistair. Wir richten ihm eine spezielle Whiskey-Zyankali-Mischung im Keller an, nehmen seinem Butler die Klamotten ab und servieren den Schlaftrunk.



6 Wir hätten auch Benzin in den Kamin gießen können. Das hätte so ausgesehen. Wer mag, darf gerne ältere Spielstände laden. Aber nicht vergessen, im Schlauchboot zu fliehen!



Ja, es ist schon schön, in Erinnerungen zu schwelgen. Da gibt's etwa Gedanken an den ersten Kuss oder den ersten Alkoholexzess-Filmriss mit angegliederter Übernachtung in der Ausnüchterungszelle. Oder wie wir bei einem Wies'n-Besuch dem Ur-Bayern Walter Sedlmayr die Hand schütteln durften und sich danach rausstellte, dass er gerne mal junge Buben schändete. Aber wir wollen nicht abschweifen. Klon-Glatze Nummer 47 hat nicht ganz so schöne Erinnerungen parat – ist ja auch nicht verwunderlich, wenn man seine Kohle als Um-die-Ecke-Bringer verdient. Und damit haben wir zufälligerweise unsere perfekte Überleitung zum neuen *Hitman*-Abenteuer gefunden. *Hitman: Contracts* beginnt düster und heftig. Unser Fleischkäppchen ist schwer verletzt und schleppt sich gerade noch rechtzeitig in sein Versteck, bevor es ächzend den Dienst quittiert. Von Fieberkrämpfen gepeinigt, fantasiert der Hitman aufs Übelste vor sich hin. Überwältigende Wogen der Rückschau fluten sein Gedächtnis und lassen ihn schmerzhafte Episoden seiner Karriere erneut durchleben.

KRANKES HIRN

Der dritte Teil der *Hitman*-Saga findet also zum größten Teil im Kopf des Hauptdarstellers statt – und daher besuchen Sie sogar einige Schauplätze, die aus vergangenen Abenteuern bekannt sind. Manche der Missionen kommen also den *Hitman*-Kennern sehr bekannt vor. Bereits im ersten Flashback gibt's das erste Déjà-vu. Da gilt es aus dem Sanatorium auszubrechen, das im ersten *Hitman* als finaler Level herhalten musste. Das nennt man wohl aktive Vergangenheitsbewältigung. Dies ist sicherlich auch der Grund, warum es im Spiel immer gewittert, schneit oder zumindest regnet. Nummer 47 ist eben Killer von Beruf und das schlägt selbst der härtesten Sau aufs Gemüt. Nette Idee, wie wir finden, denn das gab den Designern genug Freiraum, um ihre teils kranken Ideen zu verwirklichen. Oder finden Sie es normal, wenn Sie in einem Raum voller Tierkadaver stehen und plötzlich läuft Ihnen eine Leder-Domina über den Weg? Kollege Wollner fühlte sich übrigens just in dem Moment in seine Kindheit zurückversetzt, fragte ständig, warum seine Mama denn vor ihm wegläuft, und beendete das virtuelle Leben der Ledertante mit einem Fleischerhaken. Dann wurde er auch noch wütend, weil Nummer 47 nicht in das sündige Outfit seines Opfers schlüpfen wollte. Einigen wir uns einfach darauf, dass der Titel definitiv nichts für Kinder ist.

QUIET, PLEASE!

Kommen wir zum Spielprinzip selbst. Genau wie in den Vor-

HITMAN: CONTRACTS

VERGLEICH

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	HITMAN: CONTRACTS	SC: PANDORA TOMORROW
SPIELUMFANG		
85%	79%	83%
20 Missionen, die Sie durch die halbe Welt führen. Fehlt nur ein Mehrspielermodus.	Zwölf gute Levels mit vielen Lösungsmöglichkeiten. Das reicht, ist aber nicht viel.	Nur acht Soloeinsätze. Der kooperative Mehrspielermodus fesselt dauerhaft.
GRAFIK		
76%	79%	90%
Die zweite Glacier-Engine riss schon zum damals niemanden mehr vom Hocker.	Man merkt, dass IO die Engine für die PS2 gestrickt hat. Ansehnlich, aber veraltet.	Die Unreal-Engine gefällt. Allein die Licht-und-Schatten-Effekte sind Ihr Geld wert.
WAFFEN		
88%	92%	86%
23 Waffen. Wenn das mal nicht viel ist. Der Klavierwürgedraht ist einmalig.	All das, was im Vorgänger steckt, und mehr. Testsieger mit Fleischerhaken.	Zwei Schusswaffen und 20 Agentenwerkzeuge wie Haftkamera mit Giftgas.
SPIELSPASS		
83%	82%	85%
Peppig: Ausgeklügelte Schleichmissionen mit der Lizenz zum Töten.	Nimmt sich wenig im Vergleich zum Vorgänger. Doch die Story ist schwächer.	Packende Hintergrundgeschichte, super Spielmechanik, aber sehr linear.
25% / 35% / 40%	15% / 35% / 50%	40% / 45% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Story; ROT= Taktik; BLAU= Action + Gewalt

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Hitman: Contracts verwendet die Glacier-Engine, die sich in den Vorgängern bewährt hat. Hauptverantwortlich für die Spielgeschwindigkeit ist die Grafikkarte. Selbst mit einer FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT ruckelt das Spiel unabhängig vom Detailgrad ab und zu. Wenn Sie die Einstellungen „Weather Effects" und „Post Filter" deaktivieren, können Sie allerdings bereits mit einer FX 5200 Ultra spielen.

PRO & CONTRA

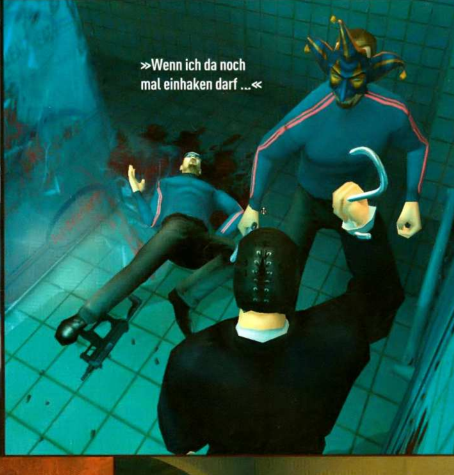
+ Multiple Lösungswege
+ Komplexe Missionen
+ Ungeschnitten
+ Sehr viel spielerische Freiheit
+ Fantasievolle Waffen
+ Schöne Animationen
+ Grandioser Sound
+ Moderate Hardware-Anforderungen
- Schwache Story
- Alte Missionen neu aufgewärmt
- Überholte Technik
- Wenig belebte Einsatzorte
- Umständliche Steuerung
- Kein Kooperativ-Modus

gängern steuern Sie Nummer 47 wahlweise aus der Ego- oder der Verfolger-Perspektive. Bei temporeichen Schusswechseln ist Letztere die bessere Wahl. Am besten ist es jedoch, solchen Massenballereien aus dem Weg zu gehen. Links unten auf dem Bildschirm zeigt ein „Stealth-Meter" an, ob Nummer 47 die Aufmerksamkeit der Gegner erregt oder nicht. Wer zu viel Krach macht, wird mit einer rot blinkenden Anzeige und heranstürmenden Wachen belohnt. Nur wenn Sie vorsichtig und intelligent vorgehen, bleiben Sie weitestgehend unbehelligt. Die wichtigsten Schleich-Regeln sind auch im dritten Teil Pflicht. 1. Durchs Schlüsselloch gucken, bevor man eine Tür öffnet. 2. Wenn möglich, an Gegner heranpirschen und von hinten erledigen. 3. In die Klamotten der Gegner schlüpfen. 4. Leichen in dunklen Ecken verschwinden lassen. *Hitman*-Profis können diese Regeln im Schlaf aufsagen. Die Entwickler griffen diesmal aber tiefer in die Trickkiste, damit Sie Fieslinge noch abwechslungsreicher um die Ecke bringen können. Aber dazu später mehr.

SIE HABEN DIE WAHL

Die Levels in *Hitman: Contracts* sind größer als je zuvor, wodurch in vielen Fällen auch die Anzahl der Lösungswege zugenommen hat. Um etwa eine Zielperson auszuschalten, muss man diese nicht unbedingt mit Waffengewalt platt machen. Ein lustiges Beispiel: In Level 8 packen Sie einfach etwas Rattengift ein und verstauen sämtliche Waffen an einem sicheren Ort. Dann verkleiden Sie sich als Gärtner und spazieren Ihren Gegnern direkt in die offenen Arme. Diese filzen Sie sorgfältig, erkennen keine Gefahr und lassen Sie unbehelligt passieren. Nun können Sie in Ruhe eine Teekanne mit Gift präparieren und besiegeln damit das Schicksal Ihres Opfers. Operation gelungen, Patient tot! Das soll allerdings nicht bedeuten, dass Nummer 47 auf seine alten Tage zum Feigling wird. Meist bringen Sie Kontrahenten noch immer auf die klassische Art und Weise um die Ecke. Über 40 Waffen stehen Ihnen hierfür zur Verfügung und neben gängigen Baller-





männern gibt es auch ausgefallene Plattmacher. Wie wäre es etwa mit einer Schaufel, einem Billard-Queue oder einem Kissen? Auch Fleischerhaken, Metzger-Beil und Giftspritze hat Herr 47 im Gepäck.

EVOLUTION STATT REVOLUTION

Die neuen Waffen erweitern auch das Aktions-Repertoire unseres Anti-Helden. Während sich unser Kojak früher beim „Stealth-Kill" nur auf seine Klaviersaite verließ, stehen für den leisen Angriff von hinten jetzt auch andere Waffen zur Verfügung. Besonders derb kommt der Einsatz des Fleischerhakens rüber. Das Meucheln per Giftspritze ist aber ebenfalls nichts für Zart-



INTERVIEW „NICHTS FÜR KINDER UND LEUTE MIT PSYCHISCHEN PROBLEMEN"



Thor Frølich schuftet in Kopenhagen bei IO Interactive als Level-Designer. In seiner Firma ist der Däne bereits ein alter Hase und hatte seine Finger auch bereits bei den Vorgängern im Spiel.

PC ACTION Vergangenen Monat hat Eidos deine Firma gekauft. Was bedeutet das für euch?
THOR FRØLICH: Das macht uns unsere Arbeit einfacher. Für einen Entwickler ist es schwierig, einen Vertrag zu ergattern. Da wir jetzt zu einem Publisher gehören, vereinfacht das den Prozess. Wir haben zudem bereits eng mit Eidos zusammengearbeitet, als wir noch ein unabhängiger Entwickler waren. Schließlich müssen die unsere Spiele verkaufen. Wenn wir uns zu verrückte Sachen ausgedacht hatten, war Eidos unsere Stimme der Vernunft. Wir haben schon den einen oder anderen vernünftigen Kompromiss geschlossen, ohne dabei unsere kreative Freiheit zu verlieren.

PC ACTION Wir wollen an dieser Stelle ein Gerücht aus der Welt schaffen. Es gibt Menschen, die behaupten, Nummer 47 hieße Tobias Rieper. Welcher Name stimmt?
THOR FRØLICH: Nummer 47 ist sein richtiger Name. Er gehört zu einer Reihe von Klonen. Tobias Rieper ist bloß einer der Decknamen, die er benutzt.

PC ACTION Was habt ihr euch bei der Wahl von Nummer 47s Gegenspielern gedacht?
THOR FRØLICH: Wir haben uns viel Mühe gegeben, um dem Hitman möglichst durchgeknallte und perverse Gegenspieler zu bescheren. Ein gutes Beispiel hierfür ist die Mission in einem rumänischen Schlachthaus. Man soll dort einen fetten, alten, ekelhaften Typen töten, der vor kurzem vom Mord an einem jungen Mädchen freigesprochen wurde. Der Level ist sehr düster und die Zielperson ist ein wirklich mieser Kerl. Er veranstaltet eine große Party in seinem Schlachthaus, um seinen Freispruch zu feiern. Es ist eine Techno-Fetisch-Party mit Tierkadavern an Fleischerhaken und Blut an den Wänden. Das ist ein gutes Beispiel für die üblen Typen in diesem Spiel.

PC ACTION Das Waffenarsenal ist ja ebenfalls um einiges fieser geworden.
THOR FRØLICH: Stimmt. Wir haben auch das Waffenarsenal des Hitman erweitert. Es gibt natürlich eine Menge konventionelle Waffen, zum Beispiel Schusswaffen. Es existieren Gewehre, Pistolen und Maschinenpistolen. Diese gibt es in der normalen und in der schallgedämpften Version. Scharfschützengewehre haben eine unterschiedliche Genauigkeit und die Zielfernrohre sind unterschiedlich gut. Außerdem haben wir einige alltägliche Gegenstände in die Levels eingebaut, um den Spieler zum Improvisieren anzuregen. Natürlich hat man immer die Klaviersaite dabei, aber man kann im Schlachthaus zum Beispiel auch einen Fleischerhaken benutzen, um jemanden zu töten. Oder man kann ein Queue von einem Billard-Tisch als Waffe missbrauchen. Das beeinflusst das Spiel stark, denn man kann einen möglicherweise tödlichen Gegenstand mit sich herumtragen, ohne dass jemand Verdacht schöpft, weil der Gegenstand in die Umgebung passt.

PC ACTION Ich gehe mal davon aus, dass deine Mutter nichts von diesen Details weiß. Was würde sie sagen, wenn du ihr *Hitman: Contracts* vorführen würdest?
THOR FRØLICH: Wenn ich das wirklich meiner Mutter zeigen würde, würde sie vermutlich sagen: „Mein lieber Sohn, warum machst du nur immer so gewalttätige Spiele. Warum kannst du kein Spiel machen, in dem man Blumen an alle verteilen muss?" (lacht) Aber ich mag diese Art von Spielen. Sie machen riesigen Spaß. Es ist, als ob man eine Fantasie von etwas ausleben kann, was man im echten Leben niemals tun würde. Und davon träumt doch jeder ein bisschen.

PC ACTION Gibt es überhaupt Personen, die du nicht an *Hitman* ranlassen würdest?
THOR FRØLICH: Ich würde das Spiel weder Kindern noch Leuten mit psychischen Problemen empfehlen.



»Schach: Neuinterpretation der Sizilianischen Eröffnung.«

Psychologie heute

In *Hitman: Contracts* wird der Hauptdarsteller mit gefährlichen, beängstigenden Situationen aus seiner Vergangenheit konfrontiert. Er muss den Horror erneut durchleben. Das nennt man Vergangenheitsbewältigung. Passend dazu wollen an dieser Stelle einige unserer Redakteure über ihre schlimmsten Erlebnisse sprechen.

CHRISTIAN BIGGE



„Meine Frau lag im Krankenhaus und wir warteten auf die Geburt unseres zweiten Kindes. Dann passierte das Unvorstellbare! Ich zittere am ganzen Körper, wenn ich nur daran denke. Nur wer selber in so einer Situation war, kann sich vorstellen, was da in einem Vater vorgeht! Jedenfalls war meine Gattin grad am Gebären und da erfahre ich doch glatt, dass mein Lieblingsverein Borussia Dortmund 2:0 verloren hat. Ich bin sofort in die nächste Kneipe gefahren, um mich von dem Schock zu erholen."

MARC BREHME



„Unsere Familie hatte alle Vorkehrungen getroffen. Wir wollten endlich dem DDR-Regime entfliehen. Aus Ohrenschmalz und Jutetüten hatten wir uns einen Heißluftballon gebastelt. Unser Hab und Gut hatten wir verkauft. Eines Nachts war es dann so weit. Leider lief nicht alles nach Plan und unser Mistballon ist direkt über einem Klärbecken abgestürzt. Zwei türkische Arbeiter retteten uns aus der Gülle und klärten uns darüber auf, dass Deutschland seit zwei Tagen wiedervereint war. Dann nahmen sie sich unser Geld und die Wertgegenstände."

HARALD FRÄNKEL



Fotos (3): action press

„Ich war schon immer ein riesiger Wrestling-Fan. Es gibt nichts Geileres als Wrestling im Fernsehen und die Scorpions im CD-Player. Vor ungefähr zwei Monaten traf mich aber ein harter Schlag. Kollege Jo Hesse erzählte mir, dass beim Wrestling alles gestellt sei! Im ersten Augenblick brach eine Welt für mich zusammen. Das Leben hatte einfach keinen Sinn mehr für mich. Dann habe ich den Ausdruckstanz für mich entdeckt und bin seitdem wieder auf dem Damm."

besaitete. Generell stellt *Hitman: Contracts* den blutigsten Teil der Serie dar – aber das sei hier nur mal am Rande erwähnt. An bestimmten Stellen im Spiel zeigt die Spielfigur auch akrobatisches Geschick. Auf Knopfdruck klettert der Hitman jetzt durch Fenster oder springt über Abgründe. Ansonsten hat sich im Vergleich zu Teil 2 eigentlich kaum etwas verändert. Manch einer mag das gut finden, aber ein paar spielerische Neuerungen haben eigentlich noch nie geschadet.

ENGINE GUT, ALLES GUT?

Der hauseigenen Glacier-Engine sieht man ihr Alter mittlerweile deutlich an. Letztlich wirkt die Optik von *Hitman 3* nur unwesentlich besser als die des Vorgängers. Ein paar Partikel- und Spiegel-Effekte hier und da plus dynamische Lichtquellen versuchen dem etwas altbackenen Look des Spiels dennoch auf die Sprünge zu helfen. IO Interactive hat den Titel nach eigener Aussage vorrangig für Sonys PlayStation 2 optimiert und das merkt man auch. Der Sound ist hingegen erste Sahne. Wie immer. Wieder einmal stammt die Musik vom preisgekrönten Multimedia-Sound-Genie Jesper Kyd. Während sich unsere Hörmuscheln bei *Silent Assassin* an heroischen Orchester-Klängen und Chorälen erfreuten, geht es hier musikalisch etwas elektronischer und düsterer zur Sache – passend zum Spiel.

WIEDERHOLUNGSTÖTER

Wie bereits erwähnt, kommt *Hitman: Contracts* nicht gerade mit bahnbrechenden Innovationen daher. Das gilt sowohl für die technische als auch für die spielerische Seite. Trotzdem macht das Ganze Laune und kann den Spieler bis zum Schluss bei der Stange halten. Das liegt zum einen an der Story. Schließlich will man ja wissen, ob sich der verwundete Hauptakteur wieder erholt. Aufgrund des teils happigen Schwierigkeitsgrades ist man zudem fast schon gezwungen, immer wieder andere Lösungswege auszuprobieren, was definitiv der Langzeitmotivation dient. Zum anderen macht es wirklich Freude, sich immer wieder zu verkleiden und die solide Gegner-KI hinters Licht zu führen.

JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

So ganz der Hit ist er nicht mehr, der Hitman. Die Brutalität wirkt etwas ausgelutscht, die Story in Form von Erinnerungen finde ich persönlich flach. Übrig bleibt ein Sammelsurium von gerade mal zwölf Missionen. Die präsentieren die dänischen Entwickler aber gewohnt durchdacht. Wer sich die Zeit nimmt, findet in den Levels mehr nützliche Gegenstände und Lösungswege, als Dieter Bohlens Liedergenerator Songs in einem Jahr ausspuckt. Die vielen kranken Details, die spielerische Freiheit und vor allem der Fleischerhaken erfüllten mein Herz mit Freude.

FAZIT

REBECCA RITTER

Hitman 3 bietet kaum Neues und verlässt sich eher auf altbewährte Tugenden. Das ist mir zwar lieber als Verschlimmbesserungen à la *Tomb Raider 6*, doch zumindest was die Technik betrifft, hatte ich mir mehr erhofft. Spielerisch hat mich Nummer 47 jedoch nicht enttäuscht. Auch wenn ich den Glatzkopf ganz und gar nicht sexy finde, die Missionen sind spannend wie eh und je. Und in zahlreiche Männerklamotten zu springen, hat mir eine Menge Spaß gemacht. An *Splinter Cell* kommt das Spiel zwar nicht heran, trotzdem verfügt *Hitman: Contracts* über seinen ganz eigenen Charme.

HITMAN: CONTRACTS

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MB RAM, 861 MByte HD, Win98 SE
SINNVOLL: 1,6 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	IO Interactive
VERTRIEB:	Eidos
INTERNET:	www.hitmancontracts.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	30. April

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wie immer arbeitet der Profikiller allein.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	77%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – **Technisch veraltet, aber so spannend und blutig wie eh und je.**



AUF DVD
DEMO (NEU)
INTERAKTIVER TEST

Komm von hinten!



Nicht nur bei der gleichgeschlechtlichen Liebe mischen Sie das Feld von hinten auf. Auch bei DTM RACE DRIVER 2 starten Sie meist aus der zweiten Reihe. Aber dann geht die Post ab.

Die Karosserie Ihres Testwagens ist zerknautscht, der Chef sauer. Sie sind ein schlechter Fahrer und daran muss sich einiges ändern. Der Traum vom umjubelten Rennchampion ist erst mal geplatzt, stattdessen stehen mickrige Preisrennen auf dem Plan. Und wer hat hier die Arschkarte gezogen? Natürlich Sie, verehrter Käufer – und das werden Sie nach der Lektüre dieses Tests hoffentlich sein. Zum Glück schlüpfen Sie im Story-Modus diesmal nicht in die Haut von Schwulatti Ryan McKane: Der Unsympath aus dem ersten Teil wurde schlichtweg wegrationalisiert. Dafür erleben Sie die schmierige *DTM 2*-Seifenoper um verwegene Manager, heiße Schnecken und fiese Kontrahenten in zahlreichen Videofilmchen aus der Ego-Perspektive. Denn Ihre Gesprächspartner labern Sie direkt an, springen quasi aus dem Monitor. Das sorgt für viel Motivation und hebt *DTM Race Driver 2* aus der Masse schnöder Rennspiele heraus. Respekt!

ETIKETTENSCHWINDEL?

Um Irrtümer auszuschließen: Der Titel des Spiels passt nicht. Das ist auch gut so, schließlich beschert Ihnen *DTM Race Driver 2* neben den Deutschen Tourenwagen Masters weitere 29 Rennserien, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Neben gewohnten Motorsportarten wie Rallyecross, Straßenrennen oder Nascar-Wettkämpfen erwarten Sie innerhalb der Einzelspieler-Kampagne die ungewöhnlichen Herausforderungen Supertruck-Rennen, Hotrod-Turniere und Land-Ro-


»Kühlergrillsaison eröffnet.«


»Lilliputaner: Erketion.«


»Für Veklemmte: autogenes Training.«

»Auf dem Weg zum Arbeitsamt: Florida-Rolf.«

ver-Trails. Eines ist gewiss: Auto-Narren finden beim neuen Genreprimus ihr virtuelles Nirwana. Dermaßen umfangreich und durchgestylt kam noch kein Mattscheibenflitzer daher.

DER WEG IST DAS ZIEL

Im Vergleich zum Vorgänger fällt der Karriere-Modus bei *DTM 2* deutlich kompromissloser aus. Ziel ist es, einen der begehrten Jobs beim Sharks-Werksteam zu ergattern. Dazu müssen Sie durch acht Saisons brettern und Vorgaben erfüllen. Der Sieg ist dabei nicht immer Pflicht. Oft genügt ein Podiumsplatz oder eine bessere Platzierung als ein bestimmter Kontrahent, um eine Runde weiterzukommen. Das frickelige Feintuning vor den Rennen übernimmt Ihr Mechaniker-Team, für Sie geht es ohne Umschweife auf die Piste. Auch zwischen den Rennen wird nicht lange gefackelt: Maximal zwei Veranstaltungen stehen als nächste

- Karriere-Modus mit passender Story
- 38 authentisch nachgebildete Autos
- 56 Rennstrecken (27 Original- und 29 Fantasie-Kurse)
- 13 Motorsportklassen
- 33 Rennserien mit satten 125 Wettkämpfen
- Deutlich verbesserte Gegner-KI
- Detailliertes Schadensmodell
- Bis zu 21 Fahrzeuge gleichzeitig auf der Strecke
- Mehrspielermodus für bis zu 12 Spieler

»Für Männer tragisch: Stoßstange abgefallen.«

Äh ... geht das auch im echten Leben?

IM KIESBETT HÄNGEN BLEIBEN

Viele Überholversuche enden bei *DTM 2* neben der Fahrbahn. Gerade Anfängern fällt es schwer, schnell wieder auf die Strecke zu kommen und das Rennen fortzusetzen.



»Je hässlicher der Freier, desto teurer der Abend.«

Klar geht das! Wir PC-ACTION-Redakteure besitzen so viel Knete, dass wir damit sogar in die Kiste steigen. Leider ist das auch das Einzige, was sich in der Koje tut.

BOXENSTOPP

Wenn Ihre Karre zu sehr verbeult ist, hilft nur ein Besuch beim Mechanikerteam. Die Jungs richten Ihren Wagen wieder her und entlassen Sie frisch gestärkt auf die Rennstrecke.



Foto: action press

»Auf den Magen geschlagen: Borschtsch.«

Das wäre für Wladimir Klitschko eine Überlegung wert gewesen. Gegen die Beulen nach dem verkorksten WM-Kampf hatte allerdings nicht einmal die Ringecke ein passendes Mittel.

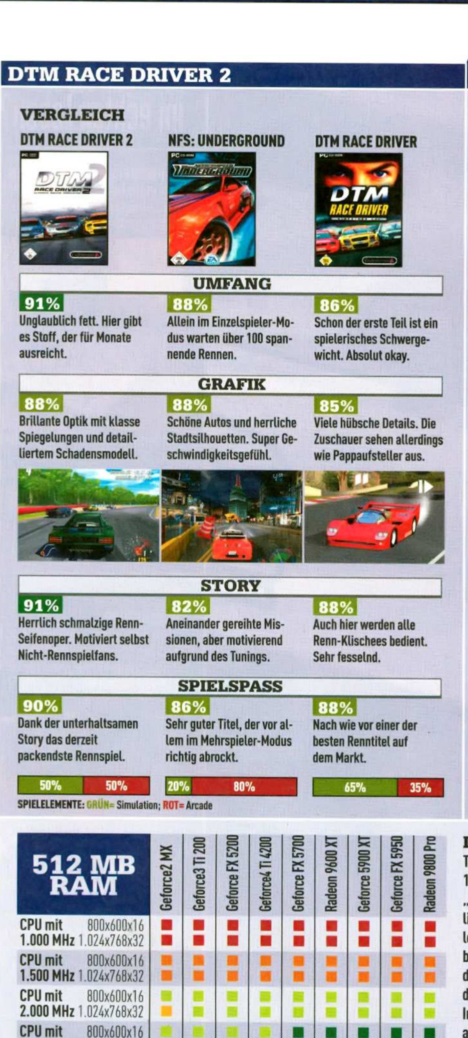
EINEN PLATTFUSS HABEN

Wer bei *DTM 2* zu oft aneckt und über Hindernisse heizt, holt sich schnell einen Plattfuß. Der Wagen ist kaum noch zu kontrollieren. Der einzige Ausweg: ein neuer Reifen.



»Neulich an der Käsetheke: Sonderangebot.«

Ja, geht auch. Bei 2,02 Metern Länge und 120 Kilogramm Lebendgewicht ist auch bei Jo Hesses Flossen das Risiko groß, die Füße zu plätten. Das nennt man Riesen-Latschen.



DTM RACE DRIVER 2

VERGLEICH

	DTM RACE DRIVER 2	NFS: UNDERGROUND	DTM RACE DRIVER
UMFANG	91% Unglaublich fett. Hier gibt es Stoff, der für Monate ausreicht.	88% Allein im Einzelspieler-Modus warten über 100 spannende Rennen.	86% Schon der erste Teil ist ein spielerisches Schwergewicht. Absolut okay.
GRAFIK	88% Brillante Optik mit klasse Spiegelungen und detailliertem Schadensmodell.	88% Schöne Autos und herrliche Stadtsilhouetten. Super Geschwindigkeitsgefühl.	85% Viele hübsche Details. Die Zuschauer sehen allerdings wie Pappaufsteller aus.
STORY	91% Herrlich schmalzige Renn-Seifenoper. Motiviert selbst Nicht-Rennspielfans.	82% Aneinander gereihte Missionen, aber motivierend aufgrund des Tunings.	88% Auch hier werden alle Renn-Klischees bedient. Sehr fesselnd.
SPIELSPASS	90% Dank der unterhaltsamen Story das derzeit packendste Rennspiel.	86% Sehr guter Titel, der vor allem im Mehrspieler-Modus richtig abrockt.	88% Nach wie vor einer der besten Renntitel auf dem Markt.
	50% / 50%	20% / 80%	65% / 35%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Simulation; ROT= Arcade

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti 200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti 200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün

LEISTUNGSMERKMALE

Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 1.900 MHz, setzen Sie die Einstellungen „Entfernungsgrafik", „Schattenqualität" und „Die Qualität der Automodelle" auf einen mittleren Wert – gerade beim Start, wenn zahlreiche Fahrzeuge dargestellt werden müssen, steigt dadurch die Spielgeschwindigkeit deutlich. In 800x600 reicht bereits eine Geforce2, ab der Geforce3 Ti-200 ist 1.024x768 problemlos möglich.

PRO & CONTRA

- \+ Riesiger Spielumfang
- \+ Motivierende Story
- \+ Realistische Rennverläufe
- \+ Clevere Gegner-KI
- \+ Originallizenzen
- \+ Gelungener Spagat zwischen Arcade-Flitzer und Simulation
- \+ Detailliertes Schadensmodell
- \+ Satte Motorengeräusche

- – Keine Rückspiegel
- – Fehlende Maussteuerung im Menü
- – Kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad im Karriere-Modus
- – Nur noch 12 statt vormals 20 Spieler im Mehrspielermodus

Sprosse auf der Karriereleiter zur Wahl. Der Spieler wird in einem Rutsch durch den Titel geführt. Keine Längen, keine Pausen – gut so.

GEFÜHLSECHT

Den Realismus der Fahrphysik siedelte man irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Renner an. Kleine Fahrfehler verzeiht das Programm gnädig und dank antrainiertem Fingerspitzengefühl verschaffen Schleudermanöver sogar Vorteile. Sofern Sie dabei auf dem Asphalt bleiben. Abseits der Strecke lassen sich PS-Protze kaum in der Spur halten. Vor allem bei Kontakt mit dem Kiesbett ist ein Dreher vorprogrammiert. Allerdings kommt es immer darauf an, in welcher Karre Sie Ihren Hintern parken, denn jeder Schlitten besitzt andere Fahreigenschaften. Die winzigen Zigarrenflitzer der Formel-Ford-Klasse beschleunigen wie eine Rakete, brechen aber bei der kleinsten Karambolage sofort aus. Dem wie ein Brett auf der Straße liegenden DTM-Wagen hingegen würde ein bisschen mehr Spritzigkeit gut zu Gesicht stehen. Egal, bei allen Flitzern schießt das Fahrgefühl von Gamepad, Tastatur oder Lenkrad direkt ins Kleinhirn. Vorausgesetzt, der Spieler hat die clevere Steuerung verinnerlicht und auf das Fahrverhalten der Wagen übertragen. Nur dann entfaltet sich die große Spieltiefe des Titels. Im weiteren Verlauf steigt der Schwierigkeitsgrad langsam, aber konstant an. Wer in den ersten DTM-Rennen nicht zum Publikumswitz mutieren will, muss PS und Geduld unter Kontrolle haben. Es lohnt nicht, während der harten Rangkämpfe im Kamikazestil nach vorne zu preschen. Vielmehr müssen Sie sich die Kurven merken, an denen die Computergegner besonders stark anbremsen. Hier lauert die Chance, mit geschmeidigen Schlittermanövern gleich mehrere Plätze gutzumachen.

SOLCHE HIRNIS!

So dümmlich wie im ersten Teil der Rennserie gehen die Kontrahenten nicht mehr zur Sache. Manche KI-Kollegen verlassen gerne mal die geliebte Ideallinie, um Ihnen den Überholweg zu versperren. Andere

Davon Träumt Mann

Zur Feier des neuen Genreprimus gibt's einiges abzugreifen. Die Codemasters zeigen sich großzügig und lassen Folgendes springen:

1x Creative-Codemasters-Pack:
- Colin McRae Rally 04 Limited Edition (PC)
- Super Colin-T-Shirt
- DTM Race Driver 2 (PC)
- Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- Creative-Lautsprecher-Set T 7700 (wird von beiden Spielen unterstützt!)

1x PC-Hasser-Bundle:
- Limitierte Crystal-Xbox
- 2 Crystal-Gamepads
- DTM Race Driver 2 (Xbox)

Wer eines der beiden Leckerli gewinnen will, beantwortet die Gewinnspielfrage per SMS. Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20.

FRAGE: WIE HEIßT DER HERSTELLER VON *DTM 2*?

1. KOTKÖNIG
2. STUHLMEISTER
3. CODEMASTERS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



schließen im Windschatten zu Ihnen auf und warten auf eine passende Gelegenheit, Sie auszubremsen. Verschiedene CPU-Fahrstile lassen sich schnell ausmachen. Mal wird geschoben und gerempelt, mal geht's defensiver zur Sache, sogar fast ängstlich. Nach einer Weile kennt jeder seine Pappenheimer und weiß, wem man sein Heck nicht achtlos entgegenrecken darf. Zum Glück sorgt die gesteigerte Gegner-Intelligenz auch dafür, dass die peinlichen Massenkarambolagen direkt nach dem Start jetzt ausbleiben. Packende Positionskämpfe gibt's trotzdem zuhauf. Die unterscheiden sich kaum vom Geschehen bei realen Autorennen. Das Fahrerfeld erstarrt niemals in Lethargie, Platzierungen ändern sich häufig. Die oft gewagten Überholmanöver sind das Salz in der Suppe. Aber Vorsicht: Nach einem besonders rüden Rempler Ihrerseits kann es schon mal vorkommen, dass ein verärgerter Kollege nach dem Zieleinlauf in die Box schneit und sich in einer Rendersequenz bitterböse über Ihren Fahrstil beschwert. Soll er doch ...

DELLBLECH-DACH

Ähnlich wie bei der Konkurrenz aus eigenem Hause, *Colin McRae Rally*, glänzt auch *DTM 2* durch ein herrlich detailliertes Schadensmodell. Gerade zu Beginn des Spiels gleicht Ihr Gefährt nach nur wenigen Rennrunden einer italienischen Studentenschüssel: Türen hängen schräg in der Verankerung, Scheiben sind zerborsten und die Karosserie sieht aus wie eine 50 Jahre alte jamaikanische Steel-Drum. Trümmerteile bleiben für eine

So spielt sich DTM Race Driver 2

Sie beginnen Ihre Karriere bei einem schmuddeligen Rennstall. Anfangs müssen Sie jede Möglichkeit nutzen, um Ihr Können zu beweisen. Durch Siege fallen Sie auf und knüpfen neue Kontakte. Ziel ist es, einen Job beim renommierten Sharks-Team zu ergattern.

FRAUEN ABCHECKEN



Erfolg macht sexy. Wenn Sie gut fahren, scharen sich Boxenluder um Sie. Schöner Anblick.



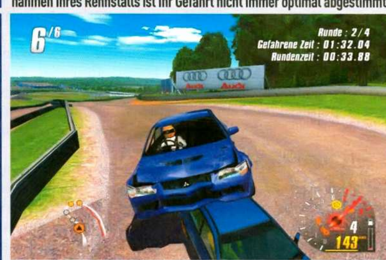
FAHREN



Es gibt 38 authentisch nachgebildete Autos. Aufgrund der Sparmaßnahmen Ihres Rennstalls ist Ihr Gefährt nicht immer optimal abgestimmt.



KONKURRENZ AUSSCHALTEN



Wenn Sie ein Gegner nervt, schubsen Sie ihn einfach von der Bahn. Nach einem geschicktem Rammstoß geben Widersacher sogar auf.



STAUB AUFWIRBELN



Diesmal gilt es auch diverse Rallye-Veranstaltungen zu meistern. Die Rennen erinnern stark an *Colin McRae 04*, sind aber arcadelastiger.



»Noch nicht unter die Haube gekommen: Schwarzmaler.«



»Öder Job: Scheibenwischer.«


»Schmerzhaft: After-Burner.«

Weile auf der Piste liegen und behindern so die nachfolgenden Teilnehmer. Besonders schlimm: Entstandener Schaden wirkt sich auf die Fahreigenschaften aus. Bei einem Wagen mit kaputtem Getriebe rutscht öfter mal der Gang raus, ein angeschlagener Motor verringert Endgeschwindigkeit und Beschleunigung deutlich. Autos mit beschädigter Radaufhängung kämpfen meist mit stetigem Seitendrall, der durch Gegenlenken ausgeglichen werden muss. Wer es besonders doll treibt, riskiert einen Totalschaden und scheidet aus. Hierfür reicht ein einziger brutaler Unfall aus; Sie müssen sich also über die gesamte Rennzeit hinweg voll konzentrieren. Defekte Autoteile werden symbolisch neben der Tachonadel angezeigt. Bei vielen Mängeln lohnt sich ein rechtzeitiger Besuch in der Box. Auch dort geht es *DTM*-typisch unkompliziert zur Sache. Sie entscheiden lediglich, inwieweit der Bolide repariert wird, alles andere erledigen Ihre Mechanikerjungs automatisch.

DIE VOLLE DRÖHNUNG

DTM 2 ist eine absolut runde Sache. Der Kompromiss zwischen Arcade- und Simulations-Elementen hätte nicht besser ausfallen können. Die schmucke Grafik-Engine wartet mit mächtigen Bumpmapping-Effekten auf und zaubert ein prickelndes Tempo-Gefühl auf die Rennstrecke. Die satte Soundkulisse trägt ihren Teil zum Spielerlebnis bei: Mit donnernden Motoren, Fehlzündungen, grölenden Zuschauern und quietschenden Reifen gibt es richtig was auf die Ohren. Obendrein werden Ihre Lauscher ständig mit Informationen aus der Box gefüttert, die bei unserer Testversion manchmal etwas deplatziert wirken. So kommt es schon mal vor, dass sich direkt nach dem Zieleinlauf der Kapo zu Wort meldet und ein „Klasse, Junge, das schaffst du noch!" von sich gibt. Kleinkram. Wer ein noch realistischeres Fahrvergnügen anstrebt, schaltet den mega-schweren Pro-Simulations-Modus ein und klemmt sich hinter ein Force-Feedback-Lenkrad. Letzteres wird hervorragend unterstützt. Ohne analoge Steuerung ist man bei *DTM 2* sowieso auf Dauer aufgeschmissen. Die digitale Steuerung erlaubt nur Bleifuß oder Leerlauf. Wer aber Pferdestärken dosiert auf den Asphalt bringen will, braucht mehr Feinabstimmung und ein ruhiges Händchen. Besonders ein gut getimter Start fällt ohne analoge Steuerung ebenfalls schwer, da Sie entweder zu viel oder zu wenig Stoff geben. Zum Schluss gibt's doch noch eine Kleinigkeit zu motzen: Im Mehrspielermodus dürfen jetzt nur noch zwölf statt vormals 20 Fahrer gegeneinander antreten. Dafür bleiben Sie von nervigen Synchro-Fehlern des ersten Teils verschont. RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Was für ein Spiel! *DTM 2* traf mich wie ein Blitz beim Scheißen: unerwartet und hart. Ehrlich, ich habe noch nie einen besseren Renntitel gezockt. Hier wird das Fanherz nach allen Regeln der virtuellen Kunst verwöhnt: tolle Action und Fahrphysik, jede Menge Strecken, Rennserien und Spezial-Wettbewerbe. Da hat die Langeweile keine Chance. Was hier an Umfang geboten wird, ist schlichtweg vorbildlich. Korinthenkacker finden bestimmt hier und da was zu motzen, aber auf die hört ja sowieso niemand. *DTM 2* ist DAS Rennspiel schlechthin! Kapiert?

FAZIT



JOACHIM HESSE

Ich hoffe, durch den Blitz ist auch das Gehirn meines Kollegen Wollner wieder angesprungen. Zumindest hat er nicht geschrieben, dass *DTM Race Driver 2* von Electronic Arts programmiert wurde – immerhin etwas. *DTM* finde ich übrigens ebenfalls fantastisch. Schon den ersten Teil habe ich mehr geliebt als George seinen Michael. Schade, dass Ryan nicht mehr dabei ist, aber der war ja schon immer Geschmackssache. *DTM Race Driver 2* hat jedenfalls das Zeug, auch Rennspiel-Abstinenzler wieder zu einer Fahrt im Kreis zu bewegen.

DTM RACE DRIVER 2

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 3,75 GByte HD

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Codemasters
VERTRIEB:	Codemasters
INTERNET:	www.codemasters.de/dtm2
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Jede Menge Rennveranstaltungen; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-12 Spieler
INTERNET: 2-12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	88%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER 90%

SEHR GUT – Bahnbrechender Monster-Titel mit vorbildlichem Umfang.

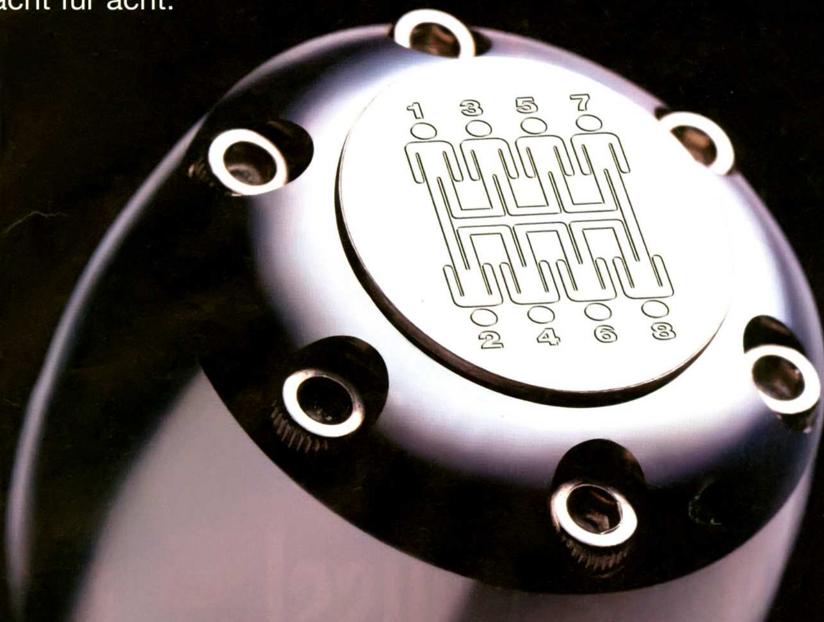


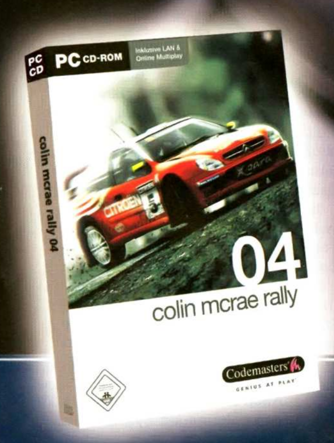
»Typisch Renntner: Verstopfung.«


»Der schluckt aber viel!«


»Werden immer teurer: Einkaufswagen.«

die rally-macht für acht.





04™
colin mcrae rally













Freunde? Nur bis zur nächsten Kurve.

Die Genre-Referenz dreht auf: Bis zu 8 Spieler fighten jetzt exklusiv am PC online oder per LAN gegeneinander. Im Weltmeisterschafts- oder Etappenmodus. Auf 48 Wertungsprüfungen in 20 ultra-realistischen Rallye-Boliden. Geniale Extras: das brandneue Testcenter, der freie Rallye-Modus zur Gestaltung einer eigenen Rallye und, und, und. Colin McRae Rally 04: der absolute Renner für Motorsport-Freaks!

www.codemasters.de



GENIUS AT PLAY™



»Gleich fertig: frischer Eiersalat.«

AUF DVD
VIDEO

Gut im Schuss!

PC ACTION GOLD

Damit Sie nicht erst im Juni kraftvoll zutreten können, gibt es mit UEFA EURO 2004 bereits im Mai das offizielle Spiel zur Fußball-Europameisterschaft.

- 51 Nationalteams
- 10 Euro-2004-Stadien, 10 Bonus-Stadien
- 7 Spielmodi, darunter Euro-Modus samt Qualifikation
- Mehrspielermodus für 4 Spieler via Internet
- Spielkommentar von Monica Lierhaus und Steffen Simon

Mit *FIFA 2004* leitete Entwickler EA Sports eine sanfte Revolution ein. Aufgrund des Konkurrenzdrucks trennte man sich von jahrelangen Gewohnheiten und setzte auf ein neues Animationssystem, vor allem auf eine überarbeitete Ballphysik. Ergebnis: Die Lederkugel klebte nicht mehr am Fuß der virtuellen Kicker, die Fußballsimulation wurde realistischer, weil taktischer. Doch Stürmer beherrschten fast ausschließlich den Vollspann-Torschuss, Könner wie Spaniens Ballarina Rául waren kaum vom Ball zu trennen und weil sich nicht alle Kicker zur rechten Zeit freiliefen, wirkte das Geschehen auf dem heiligen Rasen öfter unrund und abgehackt. Nur ein knappes halbes Jahr blieb den Entwicklern, um ihrer Simulation den Feinschliff zu verpassen. Schließlich steht mit der UEFA Euro 2004, die vom 12. Juni bis 4. Juli in Portugal stattfindet, das nächste Fußball-Großereignis bereits vor der Tür. So etwas benötigt EA-typisch natürlich einen gleichnamigen Lizenz-Kick. Reichte die Zeit, um dem Überflieger *Pro Evolution Soccer 3* den gerade gewonnenen Titel wieder zu entreißen?

DAS IST JA NETT!

Der erste Eindruck ist wie immer positiv. Zwar begrüßt Sie diesmal kein opulentes Intro, dafür erscheinen alle Menüs aufgeräumt und intuitiv bedienbar. Im Spiel erwarten Sie 51 europäische Nationalteams – allesamt großzügig mit einem 40-Mann-Kader bestückt –, die in 20 Stadien zu Werke gehen. Selbstverständlich auch in den Original-EM-Fußballtempeln. Das Herzstück von *UEFA Euro 2004* ist logischerweise der Euro-Modus. Hier betätigen Sie sich quasi als virtueller Rudi Völler. Sie durchleben die Leiden der Qualifikation, trennen durch Freundschaftsspiele die Kicker-Spreu vom Weizen, um schließlich – hoffentlich – mit 15 weiteren Teams um den Siegerpokal zu streiten. Als Patrioten wählen wir natürlich zuerst die deutschen Rumpelfüßler, lassen eine Auslosung über uns ergehen und schon geht's los. Nett schaut's aus, wenn die Gladiatoren in frisch gestärkten Leibchen in die Arena traben. Blitzlichtgewitter allerorten, Ballack sieht aus wie Ballack, Klose wie Klose und – Mooooment! Trotz zurückliegendem Rechtsstreit grinst Sie auch Titan Kahn frech an – die UEFA-Lizenz macht's wohl möglich.

LEICHTES SPIEL

Das typisch teutonische Losglück beschert uns Zypern als ersten Quali-Gegner, ein idealer Sparringspartner zum Üben. Tatsächlich gelingen schnell erste Ballstafetten. Flink stopfen sich alle Kicker Direktpässe zu, stoppen Bälle mit der Brust und sogar ellenlange Flankenwechsel funktionieren. Das mag an der aufgebohrten Spielmechanik liegen. Neuerdings gibt's hohe und flache Pässe in den freien Raum, die mit einem Gamepad – und nur damit – kinderleicht zu meistern sind. Sogar Heber über den Torwart, Fallrückzieher und Flugkopfbälle sind wieder möglich. Die Athleten zuckeln überaus geschmeidig über das Feld und wurden mit mehr künstlichem Hirnschmalz ausstaffiert als noch in *FIFA 2004*. Mittelfeldakteure kreuzen automatisch Laufwege, Stürmer ersprinten Pässe und nutzen – endlich – nicht den Spann, sondern die Fußinnenseite zum Torschuss. Auch Freistöße klappen dank des gelungenen Systems für Standardsituationen prima. Zwar geht auch mancher Versuch daneben, aber das ist ja durchaus realistisch.

WAHRE HELDEN

Für die armen Zyprioten sind unsere Deutschen zu stark, schnell werden die Mittelmeerkicker mit 4:0 abgefertigt. Doch schon das nächste Match verlieren wir 3:1 – ge-



»Kamasutra, Stellung 47/11: Geflügelschere.«


»Science Fiction.«


Neu: Freundschaftsspiele mit den besten Kickern Europas in einem Team.


»Wie soll das erst werden, wenn zwei Bälle ins Spiel kommen?«

gen Frankreich, die stärkste Mannschaft im Feld. Die Nervbolzen Zidane und Henry packen dort einen Zaubertrick nach dem anderen aus. Die Topleute der Frosch-Liebhaber gehören nämlich zu den neuen Starspielern und die haben's halt drauf. Normalsterbliche aktivieren manuell zehn mögliche Kunststückchen mit dem rechten Analogstick (sofern vorhanden), was anfangs eher zufällig glückt, später aber besser wird. Im Turnierverlauf entscheiden zudem Ergebnisse, Verletzungen, Auswechslungen und Verwarnungen über die Moral Ihrer Kicker. Nach der Niederlage waren bei unseren Deutschen Frings und Schneider mies drauf, was man auf dem Platz auch merkte. Der erste EM-Titel wurde trotzdem im dritten Anlauf gewonnen. Nach ein paar selbst erstellten Turnieren, flotten Mehrspieler-Partien und Dreamteam-Freundschaftsspielen wird's Zeit für ein Fazit.

SO DARF'S WEITERGEHEN!

Das Spielgefühl von *UEFA Euro 2004* ist authentischer als bei *FIFA 2004*, weil man sich Torszenen durch ein taktisches Spiel erarbeiten muss, Tore in der Regel „normal" fallen, unrealistische Ergebnisse nicht mehr vorkommen und alles flüssiger wirkt. Nein, noch immer nicht ganz so flüssig wie bei *Pro Evolution Soccer 3*. Denn diese minimale Verzögerung zwischen Tastendruck und ausgeführter Aktion des virtuellen Kickers gibt's dort eben nicht. Auch das Zielen beim Torschuss geriet in *UEFA* schwammiger und ist immer noch tendenziell Glückssache. Dafür stimmt wie immer die Präsentation – übrigens einschließlich des deutschen Spielkommentars, der meist zum Geschehen passt. Als Sprecher verpflichtete man diesmal Steffen Simon und „Miss Sportschau" Monica Lierhaus. Gute Wahl!

CHRISTIAN BIGGE

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Pro Evolution Soccer 3	90%
UEFA Euro 2004	88%
FIFA 2004	86%

Fußball auf dem PC spielt sich ausschließlich auf hohem Niveau ab. *Pro Evo 3* behält dank perfekter Ballphysik und genialer Steuerung und trotz der mieseren Präsentation knapp die Oberhand. Doch mit *UEFA 2004* hat EA Sports spielerisch Boden gutgemacht. Grafik, Sound und Spielumfang waren bei *FIFA 2004* schon spitze.

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Obwohl es mit Frankreich eine unverschämt gute Übermannschaft im Spiel gibt, punktet *UEFA Euro 2004* bei mir souverän. Die Optik und die Animationen der Kicker sind fantastisch und – was noch wichtiger ist – Fußball spielen können die Typen auch. Das verbesserte Pass- und Schusssystem sorgt für mehr Kontrolle und Spielfluss, auch wenn noch längst nicht alles perfekt ist. Dennoch bemerken selbst *FIFA 2004*-Besitzer schnell Detailverbesserungen. Ob Ihnen das allerdings 50 Euro wert ist, müssen Sie selbst entscheiden.

UEFA EURO 2004

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Fußballsimulation
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: EA Sports
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: http://euro2004game.ea.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: 7. Mai 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Über EAs Matchmaking-Service kicken bis zu vier Spieler im Internet; (1 Sp./CD)
PC: 4 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

Kategorie	Wertung
PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	92%
SOUND	93%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER

88%

SEHR GUT – Gegenüber FIFA 2004 spielerisch leicht verbesserter Lizenz-Kick.



»Frau im Parkhaus: falschen Gang eingelegt.«

Fahr lässig!

Vergessen Sie die Straßenverkehrsordnung. Bei TRACKMANIA basteln Sie Ihre eigenen Strecken und legen darauf halsbrecherische Stunts hin.

Keine Frage, *DTM Race Driver 2* und *Need for Speed: Underground* sind exzellente Titel. Aber irgendwie zocken sich doch alle Rennspiele ähnlich. Sie züchten Ihre Boliden hoch und drängen anschließend die Konkurrenz von der Straße. Nicht gerade sehr hochgeistig. Bei *Trackmania* ist das anders. Hier steht die Raserei an zweiter Stelle. Denn bevor Sie auf die Piste gehen, müssen Sie diese erst einmal entwerfen. Anhand eines kinderleicht zu bedienenden Editors basteln Sie in bester *Rollercoaster Tycoon*-Manier aus 200 Bauteilen aberwitzige Strecken. Sie muten den Fahrern Loopings, brutale Steilkurven, Steigungen jenseits von Gut und Böse, Sprungschanzen und viele weitere Schikanen wie Eisflächen zu. Damit das Ganze optisch gut rüberkommt, klatschen Sie Häuser, Seen und Berge auf Ihre Modellbahn. Sie sind mit Ihrem Ergebnis zufrieden? Prima, dann klicken Sie auf „Play" und ab geht die Post! Zur Wahl stehen lediglich die Fahrzeugtypen Pick-up, Mini und Muscle-Car. Alle drei warten mit einem bescheidenen, aber spaßigen Physikmodell auf. Auf Realismus kommt es bei *Trackmania* nicht an. Was zählt, sind coole Stunts. Und die kriegen Sie mit den unzerstörbaren Blechschüsseln super hin.

GEISTERBAHN

Sie haben keinen Bock, eine Strecke zu bauen? Kein Problem, treten Sie einfach auf einem der 51 enthaltenen Kurse gegen die Zeit an. Oder fahren Sie im Survival-Modus den drei computergesteuerten Gegnern davon. Solange Sie nicht als Letzter durchs Ziel tuckern, geht's bis zu 13-mal eine Runde weiter. Drängeln und rempeln wie bei der Konkurrenz dürfen Sie allerdings nicht. Denn Ihre Mitspieler sind so genannte „Ghostcars". Das finden wir doof. Dafür entschädigt die Spielvariante Puzzle. Hier sind lediglich Start und Ziel vorgegeben. Die beiden Punkte sollen Sie verbinden und anschließend eine Bestzeit auf den Asphalt legen. Knifflig! BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Als fauler Sack mache ich normalerweise einen großen Bogen um Editoren. Sollen doch die anderen für mich schuften. Trotzdem konnte ich von dem Bastelprogramm *Trackmania* nicht die Finger lassen. Ich wollte immer abgedrehtere Strecken entwerfen. Natürlich nur, um damit im Internet zu prahlen. Auf der offiziellen Webseite dürfen Sie nämlich Ihren Schatz online stellen und Gleichgesinnte zu einem Duell herausfordern. Sehr motivierend!

TRACKMANIA

MINDESTENS:	GENRE:	Rennspiel
450 MHz, 64 MByte RAM, 312 MByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Nadeo
	VERTRIEB:	Koch Media
SINNVOLL:	INTERNET:	www.trackmania-the-game.de
2 GHz, 256 MByte RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	19. Mai 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Runden-Rennen, Zeitfahren oder Teamrennen; 8 Spieler pro CD

PC: 8 Spieler
NETZWERK: 25 Spieler
INTERNET: 15 Spieler

DAS URTEIL

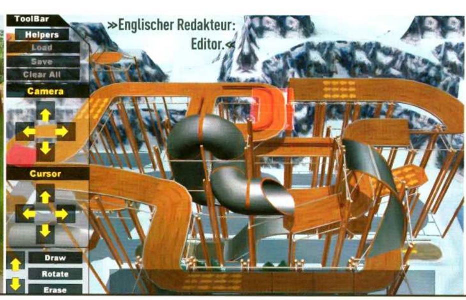
PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	74%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 77 %

GUT – Erfrischend anderes Rennspiel mit großem Suchtpotenzial.



»Geizig: Reifenschoner.«



»Englischer Redakteur: Editor.«


»Nie wieder Lichtschutzfaktor 4.«


»Harald F.: schon immer ein Sonderling.«


»Aufstand bei der Erstkommunion.«

Himmel hilft!

Wie in der PC-ACTION-Redaktion ist in ANGELS VS. DEVILS Gott Ihr Chef. Oder auch der Teufel, je nachdem auf welcher Seite Sie stehen.

Gut gegen Böse, Gott gegen Satan, PC ACTION gegen die Konkurrenz. Wie im richtigen Leben haben Sie auch im actionreichen *Angels vs. Devils* die Wahl der Qual. Sie dürfen entscheiden, ob Sie als scheinheiliger Engel oder hinterhältiger Teufel um die Herrschaft über die Menschheit kämpfen. Und natürlich schicken Gott und Luzifer nicht ihre mächtigsten und größten Handlanger, sondern einen Haufen kleiner Hosenscheißer in die Schlacht. Logisch, oder?

ROLLENSPIELE

Das Spielprinzip gestaltet sich ziemlich simpel. In einer von zehn Arenen bekämpfen Sie mit magischen Feuerbällen oder Energiestrahlen, aber auch mit Schlägen und Tritten Ihre Gegner. Dank ihrer Stummelflügel können Engel- und Teufelchen durch die Lüfte schweben und Saltos vollführen. Alleinspielern stehen drei Modi zur Verfügung: Entweder machen Sie sich im Training mit den zehn Karten vertraut, bilden im „Freien Spiel" ein vierköpfiges Team und treten in sechs Spielarten an oder starten gleich eine ganze Kampagne. Dort dürfen Sie rollenspielartig Ihre gute oder böse Karriere als Gabriel oder Beelzebub starten und die Eigenschaften Ihres Charakters verbessern. Worum es bei den einzelnen Aufträgen geht, lesen Sie in den öden und krampfhaft lustigen Missionsbeschreibungen. Nach jedem Kampf gibt's Kohle, für die Sie beim Händler praktische Rüstungsgegenstände erstehen können. Diese verbessern ebenfalls die Stärke, Angriffskraft, Verteidigung, Beweglichkeit oder Schnelligkeit Ihrer Figur. Wer nicht alleine rumspielen will, zockt mit sieben Gleichgesinnten übers Internet oder im Netzwerk. Zur Wahl stehen die vier Varianten „Fluch" (ein Spieler jagt die anderen), „Vernichtung" (Team-Deathmatch), „Totale Vernichtung" (Deathmatch) sowie „Hol das Symbol" (Capture the Flag). LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Angels vs. Devils hebt sich zwar durch die nicht vorhandenen Schusswaffen und die kindliche Optik von anderen Shootern ab, kann aber aufgrund der ungenauen Steuerung und der unspektakulären Grafik nicht wirklich überzeugen. Otto Gelegenheitszocker lässt sich von so etwas nicht stören und schnetzelt fleißig Engelbabys.

ANGELS VS. DEVILS

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Actionspiel
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Enigma Software/Schanz
	VERTRIEB:	dtp
	INTERNET:	www.schanzinteractive.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Fluch, (Totale) Vernichtung, Hol das Symbol; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	61%
GRAFIK	57%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	59%

EINZELSPIELER


61%

BEFRIEDIGEND – Kurzweiliges Action-Spielchen für die Mittagspause.



Schön, dich getroffen zu haben, Bruder.
Werde zum Paten einer ganzen Stadt. Und vergiss die Familie nicht.
GANGLAND
Besteche, stehle, töte, schmuggle, verführe, brich Verträge, überfalle, infiltriere, richte Spielhöllen, Bordelle und internationale Handelsgesellschaften ein...
hell-tech
bigben interactive
NVIDIA
POWERED BY gamespy
16
GANGLAND
Out: 19.05.2004
www.gangland-online.de

»Perverse Rollenspiele: Rudi Völler.«

AUF DVD
VIDEO

- 12 Waffen
- 21 Missionen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- *Unreal-Warfare*-Engine
- Trickschuss-Punktesystem
- 4 Mehrspieler-Modi und 10 Karten

Schuss mit lustig!

Seit Outlaws gab's keinen ordentlichen Western-Shooter mehr. Wir verraten Ihnen, warum Möchtegern-Cowboys bedenkenlos mit DEAD MAN'S HAND ballern dürfen.

Ein Revolverheld hat im Wilden Westen viel zu tun: reiten, rauchen, einen peinlichen Hut tragen und im Saloon Leute aufmischen. El Tejon hat jedoch andere Probleme. Von seiner ehemaligen, blutrünstigen Bande verraten, landet der Held von *Dead Man's Hand* im Knast. Ein Gesetzloser, der etwas auf sich hält, lässt sich das natürlich nicht bieten, bricht aus und beginnt seinen gnadenlosen Rachefeldzug. Auf der Abschussliste stehen acht alte Kollegen, die nun ordentlich Blei schlucken müssen.

TRIFF MICH!

Falls Sie sich zu den Freunden vollautomatischer Maschinenpistolen und fetter Raketenwerfer zählen, seien Sie gewarnt: Die antiken Knarren, Gewehre und Schrotflinten in *Dead Man's Hand* sind gewöhnungsbedürftig und alles andere als schnell. Das ständige Nachladen kommt ähnlich träge rüber wie ein Nacktschnecken-Marathon. Deshalb ist genaues Zielen und koordiniertes Schießen angesagt. Und um dies etwas interessanter zu gestalten, haben die Human Head Studios ein arcadelastiges Punktesystem eingebaut. Wenn Sie zielsicher die Hüte Ihrer Gegner, herumstehende Whiskey-Flaschen, Schilder oder Kisten treffen, so erhöht sich die Zahl Ihrer so genannten „Legendenpunkte". Gleichzeitig lädt sich die Kraftanzeige des Recken auf und erlaubt effizientere Spezialschüsse. Am Ende einer Mission gibt's dann den Punktestand, mit dem Sie vor Ihren Bekannten und Freunden prahlen dürfen.

BESTEIG MICH!

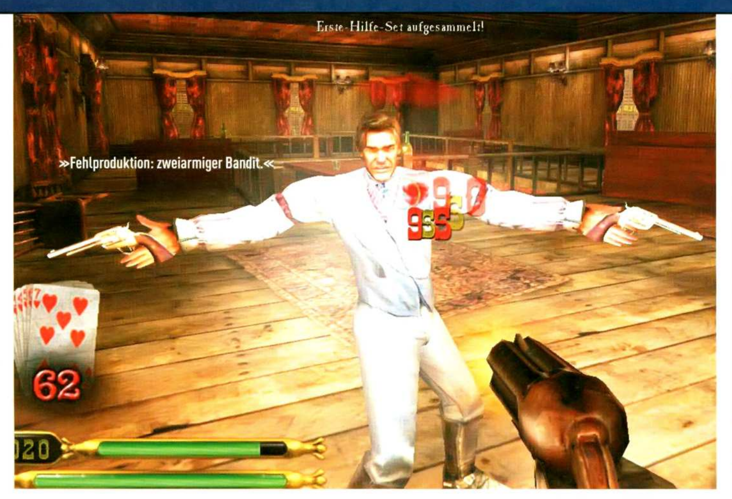
Als Schauplätze bekommen Sie alle typischen Western-Szenarios zu Gesicht. In 21 Missionen durchforsten Sie Geisterstädte, düsen in einer Lore durch eine verlassene Mine, verwüsten eine Millionärsvilla und besuchen ein Bordell. Für PCA-Redakteure ist zumindest Letzteres ja eigentlich nichts Besonderes. Doch in einem Freudenhaus auf einen Haufen halbnack-



»Im Haus völlig nutzlos: Profi-Fernrohr.«



»Hält sich für ein Flugzeug: Benjamin Bezold.«



»Fehlproduktion: zweiarmiger Bandit.«

ter, bewaffneter Damen schießen zu müssen, erschüttert sogar Chauvis wie uns. *Wendy*-Abonnenten kommen ebenfalls auf ihre Kosten: Auf seinem Gaul reitet El Tejon ballernd durch die Prärie und später sogar durch einen Saloon.

ERSCHLAG MICH!

Dead Man's Hand nutzt die *Unreal-Warfare*-Engine und bietet saubere Western-Optik. Auch die Spielphysik überzeugt. Beispiel gefällig? Mehrere Gegner verschanzen sich hinter einer Barrikade. Doch glücklicherweise stehen überall explosive Fässer herum. Einmal darauf geschossen, fliegen Kisten und Bretter durch die Luft und erledigen die Pixelgegner. Zwar gibt es bei den linearen Missionen trotzdem viele Script-Sequenzen, doch solche Level-Gimmicks laden förmlich zum erneuten Spielen ein. Und das ist auch nötig: El Tejons Kreuzzug beschäftigt Sie nämlich nicht länger als acht Stunden. LUKASZ CISZEWSKI

DEAD MAN'S HAND

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 28,-
	ENTWICKLER:	Human Head Studios
	VERTRIEB:	Atari
	INTERNET:	www.dead-mans-hand.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, Kopfgeld, Truppe; 1 Spieler pro CD	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	81%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	67%

EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Wilde Westler kommen hier voll auf ihre Kosten.

IM VERGLEICH

Serious Sam: The Second Encounter	73%
Will Rock	71%
Dead Man's Hand	70%

Ballerorgien wie *Serious Sam 2* und *Will Rock* bieten astreine Actionkost ohne Hirnverrenkungen. Kollege Rock protzt sogar mit einem Koop-Modus. Der unspektakuläre Gesellschaftszocker von *Dead Man's Hand* kann da nicht mithalten. Dafür gibt's hier eine nahezu fehlerfreie *Unreal-Warfare*-Technik und die nette Westernstimmung. Wer also auf Cowboys, Pferde und alte Schießeisen steht, kommt an *Dead Man's Hand* kaum vorbei.

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Würde der Marlboro-Mann noch leben, hätte er bestimmt Spaß an der Westernatmosphäre von *Dead Man's Hand*, auch wenn die Hintergrundgeschichte nicht gerade tiefgründig und fesselnd ist. Technisch präsentiert sich der Titel solide und überzeugt durch die gelungene (und manchmal unfreiwillig komische) Physik-Engine. Die Trickschüsse bringen frischen Wind ins Spielprinzip. Schade: Schnellspeichern gibt's im Wilden Westen nicht. Wer also nicht auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad zockt, beißt des Öfteren in den Wüstensand und muss neu anfangen. Der Mehrspieler-Modus haut zwar niemanden vom Hocker, für kleine Partien im Internet reicht's aber.



»Gute Sache: Gurtpflicht.«



»Imagewechsel: Puffmutter Beimer.«

- 6 Kapitel
- 23 Charaktere
- 120 begehbare Locations
- 100 verwendbare Gegenstände
- 6 Stunden Dialoge
- Etwa 30 Stunden Spielzeit
- Klassische Point&Click-Steuerung
- Komplett deutsche Lokalisierung
- Auflösung 800x600

AUF DVD
DEMO

»Tisch 6: Kaltzone.«

Tod macht erfinderisch

Die brutalen Mordfälle in BLACK MIRROR geben Ihnen mehr Rätsel auf als Frauen den Männern. Denn wenn plötzlich der Onkel aus dem Turmfenster stürzt, muss etwas faul sein.

Es setzt sieben Jahre Pech, wenn Sie einen Spiegel zerschmeißen. Das weiß jeder. In *Black Mirror* geht es aber zunächst nicht um Aberglauben, sondern um ein 750 Jahre altes Schloss mitten in England. Die Familiengeschichte der Bewohner steckt voller dunkler Geheimnisse und so ziemlich jeder der Blaublütigen hat eine Leiche im Keller. Aber nicht nur dort. Seit kurzem hängt auch eine auf den Spitzen des Hofzaunes. William Gordon hat den Löffel abgegeben, alles sieht zunächst wie ein Unfall aus. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle von Williams Neffe Samuel, der nicht daran glaubt, dass sein Onkel beim Schlafwandeln aus dem Fenster seines Turmzimmers gestürzt ist. Nach mehr als zwölf Jahren kehren Sie auf das Schloss zurück, das Sie seit dem Tod Ihrer Frau jahrelang gemieden haben wie Alice Schwarzer den Playboy. Nach Ihrer Ankunft stechen Sie bei Ihren Forschungen in ein Nest aus Mordkomplotten und Intrigen.

DONNERWETTER

Bald schon bewahrheitet sich Samuels Mord-Theorie. Was oder wer Großvater einige Etagen tiefer befördert hat, treibt sich noch immer herum. Als bald weitere Leichen entdeckt werden, ist die Kacke so richtig am Dampfen. Sie schwören sich, England nicht eher zu verlassen, bis die Sache aufgeklärt ist. Daran ändert auch das miese Wetter auf dem Eiland nichts. Wenn dicke Nebelschwaden vorüberziehen und der Regen herunterprasselt, meint man fast, einen Schirm über dem Monitor aufstellen zu müssen. Während so etwas in der Realität den Knirps-Absatz in die Höhe schrauben würde, verdient an der stimmungsvollen Spielmusik vor allem der Hausarzt. Gerade in Schlüsselszenen schraubt die Soundkulisse den Blutdruck in gefährliche Höhen und sorgt für Kammerflimmern. Schritte der Protagonisten klingen je nach Bodenbelag anders. Dielen knarren, auf dem pitschnassen Rasen quatschert jeder Schritt und auf dem hellhörigen Steinfußboden des Schlosses hallen Tritte wie Echos in den Schweizer Alpen nach.

GUCK MAL, WER DAS SPRICHT

Auch die deutsche Sprachausgabe des Abenteuers steigert die Atmosphäre. Man verpflichtete nicht nur die deutsche Stimme von Johnny Depp für die Synchronisation der Hauptrolle, sondern legte sich auch beim Rest mächtig



»Hatte einen guten Schneider: van Gogh.«



»Klaus-Theo Gärtner hat Inge gemeisselt.«

ins Zeug. So lauschen Sie unter anderem den deutschen Stimmen von Jeremy Irons, John Cleese, James Woods und Kevin James. Etwas nervig ist nur, dass jede Äußerung zwar sehr deutlich, aber ziemlich langsam aus den virtuellen Mündern quillt.

KLICK MICH!

Black Mirror sieht und klingt nicht nur wie ein Adventure der alten Schule, es spielt sich auch so. Die beiden Maustasten reichen, um der klassischen Point&Click-Steuerung Herr zu werden. Vorbildlich: Ein Druck auf die Tabulator-Taste genügt und das Programm zeigt alle möglichen Ausgänge des aktuellen Bildschirms an. Das Inventar bleibt stets übersichtlich und ist dank ausreichender Slots gut für Kombinationsaufgaben gerüstet. In den knapp 120 2D-Handlungsorten flanieren mehr als 20 3D-Charaktere. Letztere glänzen zwar mit lebensechten Animationen, wurden allerdings grobpixelig texturiert und leiden offensichtlich etwas an Parkinson. Oft ertappt man sich dabei, den Pixelknaben etwas Feuer unter dem virtuellen Hintern entfachen zu wollen – alles geht etwas schleppend voran. Nur wenn Sie einen Ort verlassen wollen, darf ein bisschen mehr Gas gegeben werden. Per Doppelklick lässt sich die gemütliche Latscherei von Samuel überspringen.

GEHIRNAKROBATIK

Die Rätsel in *Black Mirror* sind gut verteilt und logisch aufgebaut. Um beispielsweise den Schlüssel für das Arbeitszimmer Ihres Onkels zu ergattern, müssen Sie einige Nebenaufgaben lösen. Zunächst besorgen Sie dessen persönliche Sachen von Doktor Hermann. Darin finden Sie einen in der Uhr versteckten Zettel mit einem Bilderrätsel, das Sie in die Bibliothek führt. Dort sind in einem Geheimfach Planetenmodelle aus Holz versteckt, die Sie korrekt in einem Globus anordnen müssen. Wenn Sie sich nicht zu blöd anstellen, öffnet sich jetzt dessen Boden und gibt den gesuchten Schlüssel preis. Andere Rätsel sind nur mit mehr Gehirnschmalz zu lösen. Wenn Sie einmal partout nicht weiterkommen, quatschen Sie am besten alle Leute an. Leider ist es nämlich so, dass Sie manche Gegenstände erst benutzen können, nachdem Sie sie durch Gespräche mit NPCs „freigeschaltet" haben.

SAMMELWUT

Um das Geheimnis von *Black Mirror* zu lösen, verhalten Sie sich am besten wie ein Lumpensammler mit Logorrhoe (Quatschsucht, besonders Frauen leiden darunter). Packen Sie alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist, und plaudern Sie mit allen Personen. Immer und immer wieder. Man kann ja nie wissen, ob es nicht schon wieder was Neues zum Weitererzählen, Kombinieren, Tauschen gibt. Auf Ihrer kruden Reise besuchen Sie schauerliche Orte wie ein Irrenhaus oder eine Leichenhalle. Trotzdem setzt *Black Mirror* nicht auf direkte Schockeffekte, sondern lebt eher von seiner geheimnisvollen Geschichte, die Türen zur Welt des Übernatürlichen öffnet und Samuel mit schrecklichen Visionen traktiert. Speichern ist aber angesagt, denn einige Fehltritte bei den Recherchen zum vermeintlichen Mordfall kosten Ihr Leben. MARC BREHME



Im Globus ist ein Schlüssel versteckt. Bringen Sie die farbigen Planetenmodelle in die richtige Reihenfolge.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
The Westerner	86%
Black Mirror	83%
Runaway (abgewertet)	82%
Baphomets Fluch 3	81%

Black Mirror zeigt, dass Adventures nicht zwingend eine 3D-Grafik wie Genrereferenz *The Westerner* brauchen, um richtig gut zu sein, und schafft einen eleganten Spagat zwischen coolem Look und moderaten Hardwareanforderungen. Die ausgezeichnete Lokalisierung und die geheimnisvolle Story katapultieren es in die Spitzenriege der aktuellen Adventures.

FAZIT



MARC BREHME

Da sage noch jemand, die Zeit für klassische Adventures sei abgelaufen. Die gruselige Atmosphäre und die stimmungsvolle Grafik setzen der mystischen Story die Krone auf. Genervt haben mich nur einige sehr kleine Objekte, die ein pixelgenaues Absuchen des Raumes erfordern, um weiterzukommen. Sonst stimmt hier fast alles. Wenn Sie richtig auf Ihre Gruselkosten kommen wollen, sollten Sie das Spiel nachts im Dunkeln zocken. Es lohnt sich!

BLACK MIRROR

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 700 MHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Unknown Identity
VERTRIEB:	dtp
INTERNET:	www.blackmirror-game.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Samuel verlässt sich nur auf sich allein.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	72%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER **83%**

SEHR GUT – Wie die PCA-Redaktion: düster, geheimnisvoll und stundenlang fesselnd.

- Viel Karibikflair mit vier Nationen und 60 Städten
- 8 Szenarien
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 16 Schiffstypen
- 19 Handelsgüter
- Vereinfachtes Menüsystem
- Freies Spiel mit über 100 Missionen
- 3D-Seeschlachten und -Fechtkämpfe

AUF DVD
DEMO UND VIDEO

»Treffen sich zwei Schiffe, geht eins unter.«

Volle Ladung!

PC ACTION GOLD

Füllen Sie nicht nur sich den Bauch, sondern auch Ihren Schiffen. Vom Hanfhandel bis zu Seeschlachten ist bei PORT ROYALE 2 alles an Bord.


»D-Day: verfahren.«

Im 17. Jahrhundert war die Welt noch in Ordnung. Die Reichen berauschten sich mit lecker Bier und die Armen waren so arm, dass es ihnen auch schon wieder wurscht war. Fühlte Mann sich an den Karren gefahren, flog der Fehdehandschuh und im nächsten Morgengrauen wurde in einer netten Keilerei geklärt, wer Recht hatte. Eigentlich war alles perfekt. Just in jenen Tagen kamen unsere EG-Partner England, Frankreich, Holland und Spanien auf die glorreiche Idee, auf der Landkarte nach links zu fahren. Dabei stießen sie auf die „Neue Welt" – die Zeit der Spanish Main begann.

RUM UND EHRE

Hier kommen Sie, verehrte Kaufleute, ins Spiel. Als unbedeutender Leichtmatrose werden Sie auf die Südseeidylle losgelassen. Um es einfach auszudrücken: *Port Royale 2* ist in spielerischer Hinsicht so etwas wie die antike Version von *GTA*. Wie und vor allem was Sie machen, bleibt allein Ihnen überlassen, Hauptsache, es bringt Geld und Ansehen. Nach einem ziemlich trockenen Tutorial finden Sie sich in einer Kolonie Ihrer gewählten Nation wieder. Mit einer Hand voll Goldstücken und einem ansatzweise seetüchtigen Kahn tingeln Sie quer durch die Karibik und fahren nach und nach die Städte an. Billig Waren einkaufen und im nächsten Hafen mit Gewinn verschachern – mit ein wenig Gespür für Preise kommt schnell ein stattliches Sümmchen zusammen. Die eigenen Lager betreut der ortsansässige Verwalter. Er handelt auf Befehl auch in Ihrer Abwesenheit mit der Stadt. Besonders interessant ist die virtuelle Preispolitik von *Port Royale 2*. Die wird nämlich in Echtzeit berechnet und richtet sich immer nach dem aktuellen



Angebot und der Nachfrage. Fiesen Tricksern, die nur eine Ware kaufen und woanders teuer verschachern wollen, wird somit der Wind aus den Segeln genommen. Öde Handelsrouten, auf denen Sie die ganze Zeit denselben Krempel verticken und immer die gleiche Kohle einsacken, sind ebenfalls unmöglich. Sämtliche Transaktionen werden in übersichtlichen Menüs abgefrühstückt, die sogar Genre-Fremden kein Kopfzerbrechen bereiten.

HOMEGROWN

Zunächst besitzen Sie nur eine Konzession und dürfen entsprechend auch nur in einer Stadt Gebäude errichten. Wer schon ein paar Münzen beieinander hat, steckt diese in einen Produktionsbetrieb und stellt Waren her. Richtig lukrativ wird's erst, wenn angebaute Rohstoffe in eigenen Betrieben zu Fertigwaren weiterverarbeitet werden – zum Beispiel Hanf zu

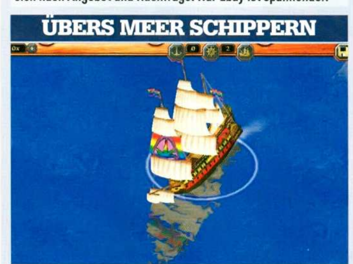
So spielt sich Port Royale 2

Wie schon beim Vorgänger ist einer der Hauptreize des Spiels, dass einem nichts aufgezwungen wird. Klar: Um es zu etwas zu bringen, muss Kohle her. Wie Sie das anstellen, bleibt Ihnen selbst überlassen.

KREMPEL VERHÖKERN

In allen 60 Städten können Sie handeln. Die Preise richten sich nach Angebot und Nachfrage. Nur Ebay ist spannender.

ÜBERS MEER SCHIPPERN



Um die 19 Handelsgüter an den Mann zu bringen, tüfteln Sie clevere Routen aus. Nehmen Sie sich aber vor Piraten in acht.

GOUVERNEURE BEGLÜCKEN

An Land schanzen Ihnen Stadthalter Aufträge zu, die Ihnen Ruhm einbringen, aber wenig Geld. Gehen Sie diplomatisch vor.

SICH DURCHSCHLAGEN

Wie seit 2.000 Jahren in jedem Piratenspiel gibt es Fechtkämpfe, wenn Sie Städte erobern, Frauen befreien oder Kähne kapern.

PORT ROYALE 2

VERGLEICH

	PORT ROYALE 2	PORT ROYALE	FLUCH DER KARIBIK
ATMOSPHÄRE	82% Seebären werden mit Action und passender Musik bei der Stange gehalten.	80% Die Karibikatmosphäre stimmte, war aber lange nicht so dicht wie in Teil 2.	83% Lebendige Spielumgebung mit einer Prise Rollenspiel und netter Story
GRAFIK	84% Hübsche Mischung aus 2D und 3D, die Wusel-Männchen wirken etwas detailarm.	80% Immer noch ansehnliche Optik mit schönen Spezialeffekten	82% (ABGEWERTET) Wunderschöne Lichtspiegelungen und tolle Wetter- und Tageszeitenwechsel
ACTION-FAKTOR	84% Fechteinlagen, Seeschlachten und Angriffe auf Städte machen Laune.	80% Die Seeschlachten sind auch heute noch prima, aber bei Teil 2 ausgereifter.	81% Mehr Säbelduelle. Seegefechte mit etwas weniger taktischem Tiefgang.
SPIELSPASS	85% Clevere Menüs, mehr Action und super Handelssystem – das passt.	81% (ABGEWERTET) Grundsätzlich gibt's wenig zu meckern, aber Teil 2 ...	77% Der schwierige Einstieg verlangt Ausdauer, erst danach wird's charmant.
SPIELELEMENTE	70% / 30%	80% / 20%	50% / 50%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Strategie; ROT= Action

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau
	1.024x768x32	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau
	1.024x768x32	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau
	1.024x768x32	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau
	1.024x768x32	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra	2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra	2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau
	1.024x768x32	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau
	1.024x768x32	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau
	1.024x768x32	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau	blau
	1.024x768x32	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Die Spielwelt von *Port Royale 2* ist größtenteils zweidimensional. Lediglich die Schiffe und die Kontrahenten bei Schwert-Duellen bestehen aus Polygonen. Daher reicht eine CPU mit 1.333 MHz für alle Details. Bei 1.000 MHz setzen Sie die „Schiffdetails" und die „Stadtdetails" auf „Normal". Die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche können von DX7-Grafikkarten (Geforce2/4 MX) nicht dargestellt werden.

PRO & CONTRA

- \+ Überarbeitete Seeschlachten
- \+ Verbesserte Gegner-KI
- \+ Sehr atmosphärisch
- \+ Große spielerische Freiheit
- \+ Übersichtliche Menüführung
- \+ Unkomplizierte Bedienung
- \+ Einsteigerfreundlich
- \+ Viel Abwechslung durch Zufallsereignisse
- \+ Schnellspeicherfunktion
- – Keine richtige Story
- – Eintönige Stadtsilhouetten
- – Langweiliges Tutorial

Seilen (nein, nicht zu Joints!), Zucker zu Rum oder Baumwolle zu Kleidung. Ein kleines Symbol zeigt die Bedürfnisse der Städte auf der Karte an. Mit ein wenig Erfahrung planen Sie geschickte Routen, die viel Bares bringen. Hier wird wieder die spielerische Freiheit deutlich: Wenn Sie nicht zur See fahren wollen, suchen Sie sich einfach ein florierendes Städtchen, besorgen sich eine Konzession und handeln dort bis an Ihr virtuelles Lebensende ...

AUF DIE KNIE!

Ach Quatsch, Sie haben bestimmt das Zeug zum Abenteurer. Treiben Sie sich also in dunklen Spelunken der Karibik herum und belauschen Sie Gespräche – fast überall gibt es kleine und große Aufträge zu erledigen. Mal müssen Sie ein Schiff aufbringen oder eine bestimmte Menge Waren besorgen. Oft winkt auch ein Hinweis auf einen Schatz und man hinterlässt Ihnen für horrende Geldsummen einen Teil einer alten Schatzkarte. Hin und wieder trifft man sogar Piraten, mit denen man linke Dinger drehen kann. Stiefellecker werden bei einem Gouverneur vorstellig und machen sich für den Chef die Finger schmutzig. Der Obermotz vergibt jede Menge Aufträge. Meist braucht man dafür aber eine stattliche Flotte und ordentlich Pulver in den Kanonen. Nur vom Arschkriechen wird man nicht reich. Dafür gibt's aber Schleimpunkte und man steigt im Ansehen der entsprechenden Nation. Wenn Sie genügend Gouverneursaufträge gemeistert haben, ergattern Sie eventuell eine Audienz beim Vizekönig des entsprechenden Landes. Die Anweisungen Seiner Halb-Majestät haben es dann auch wirklich in sich. Hier geht es ausschließlich darum, einer verfeindeten Nation mächtig in


»Riesenschiff: Neue S-Klasse mit aktivem Seitenaufprallschutz.«


»Tritanic: Feuertaufe.«

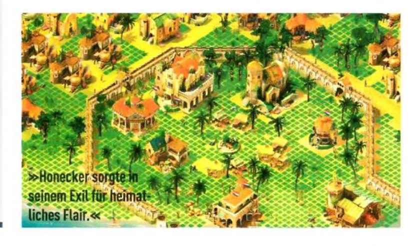
Ich seh' Schlachten!

Neben der ganzen Güter-Verkloppere stehen Seeschlachten auf dem Plan. Die Kämpfe werden in einem durchdachten Minispiel ausgetragen. Der Kartenausschnitt wird vergrößert und die rivalisierenden Verbände präsentieren sich in Großaufnahme. Im Gegensatz zum Vorgänger poltern Sie nicht mit Ihrer ganzen Flotte über den Bildschirm, sondern führen ein Schiff nach dem anderen in die Schlacht. Dadurch bleiben die peinlichen Massenkarambolagen des ersten Teils aus. Weiterer Pluspunkt: Die gesteigerte künstliche Intelligenz der Computergegner macht die Auseinandersetzungen auf hoher See um einiges abwechslungsreicher, aber auch schwerer. Richtige Seebären finden in den anspruchsvollen Ballereien ihre Erfüllung.

FAZIT


RALPH WOLLNER

Uff, das war harte Arbeit. Jede Menge kleine Männchen, die alle irgendetwas von mir wollen. Da den Überblick zu behalten, fällt gerade zu Beginn nicht leicht. Eigentlich sollte man es den kleinen Plagegeistern heimzahlen und ihnen erst recht nichts mehr zum Futtern vor die Nase stellen. Dummerweise ist das Spiel dann ziemlich bald vorbei. Wenn Sie noch nicht genügend Sorgen haben, nehmen Sie sich der kleinen Kacker an. Besonders freakig: Wer sich richtig reinkniet, kann die gesamte Karibik unter seine Flagge bringen. Das dauert allerdings über 200 Spielstunden. Viel Spaß!


»Honecker sorgte in seinem Exil für heimatliches Flair.«

den Hintern zu treten. So wünscht sich der edle Herr, dass Sie Militärkonvois zerstören, Flotten bereitstellen oder gar gegnerische Städte annektieren. Das Tolle daran ist, dass man nach einigen territorialen Erfolgen eine eigene Stadt geschenkt bekommt. Wer sich geschickt anstellt, bringt es auf satte vier Spielerstädte – für jede Nation eine.

FEUER FREI!

Wer eine kleine Kriegsflotte mit anständiger Besatzung und vielen dicken Rohren sein Eigen nennt, kann – den entsprechenden Darfschein in Form eines Kaperbriefs vorausgesetzt – Jagd auf die Schiffe anderer Nationen machen. Natürlich kommen nur Kähne von Ländern infrage, mit denen man gerade Krieg hat. Nachteil: So ein Kaperbrief ist nicht ganz billig und verfällt, sobald Frieden zwischen den Nationen geschlossen wurde. Natürlich geht es auch anders: Pfeifen Sie doch einfach auf den selbst ernannten Adel und die Nationen und nehmen Sie sich, was Sie brauchen. Hört sich leicht an, geht aber nicht ohne weiteres. Wer wahllos Schiffe auf den Meeresboden schickt und sich einen Dreck um Kaperbriefe schert, verscherzt es sich mit allen Nationen. Das heißt: Man darf nicht mehr in den Städten anlegen und wird von Militärkonvois quer durch die Karibik gehetzt. Da ist es mit der Idylle wirklich vorbei – und das wollen Sie doch nicht, oder?

RALPH WOLLNER

»Kaum noch zu sehen: Sandokahn.«

PORT ROYALE 2

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, 32 MByte Grafikkarte, Win98 SE
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM, 64 MByte Grafikkarte

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Ascaron
VERTRIEB:	Take 2 Interactive
INTERNET:	www.portroyale2.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	30. April 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Im Karibikparadies sind Sie ausschließlich alleine unterwegs – schade eigentlich.
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	84%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 85%

SEHR GUT – Atmosphärischer Segeltörn mit jeder Menge Tiefgang.

»Massenvernichtungsorgie am Absinth-Fluss.«

Brück' im Unglück

Auf dem PC tobt der Zweite Weltkrieg, aber ohne Blitzkrieg 2. Zum Glück verkürzt Ihnen BURNING HORIZON, das Add-on zum ersten Teil, die Wartezeit.

AUF DVD
VIDEO

Meine Infanterie robbt vorsichtig durchs Unterholz. Plötzlich pfeifen mir die Geschosse nur so um die Ohren. Der Gegner lag im Hinterhalt, feuert nun aus sicherer Distanz mit weitreichenden Geschützen, und bevor ich meinen Truppen den kontrollierten Rückzug befehlen kann, regnet ein Bombenhagel auf mich herab. Während in anderen Echtzeit-Strategie-Titeln jetzt erst einmal in der Basis gemauert wird und Einheiten für die nächste Schlacht produziert werden, haben Sie in *Burning Horizon* nach einem solchen Szenario die Arschkarte gezogen. Im auch ohne Hauptprogramm spielbaren Add-on zu *Blitzkrieg* müssen Sie meist die gesamte Mission über mit der Kernarmee auskommen, die Sie zu Beginn erhalten haben. Nachschub gibt es nur selten nach erfolgreichen Levelabschnitten der 18 Szenarien umfassenden Kampagne, die sich an die historischen Schlachten des deutschen Feldmarschalls Erwin „Wüstenfuchs" Rommel anlehnt.

GUCK MAL, WER DA LAUERT!

Aufgrund der limitierten Einheiten ist für Ihren Erfolg besonders eine gute Aufklärung wichtig. Schicken Sie zunächst Ihre Luftwaffe los, um zu checken, ob die Luft rein ist. Sollten Ihre Panzer zu ungestüm vorrücken, erleben Sie schnell, was „Vernichtung" bedeutet. Im Vergleich zu *Blitzkrieg* hat die KI nämlich einiges dazugelernt. Der Gegner agiert aktiver, sucht gezielt Lücken in Ihrer Verteidigung, legt Hinterhalte und zeigt sich auch in der Defensive schlau. Fügen Sie Einheiten schwere Verluste zu, ergeben die sich vielleicht oder ziehen sich zurück, formieren sich neu und greifen wieder an. Außerdem hat Nival den Spielern 56 neue Einheiten spendiert. Jetzt machen Ihnen japanische Chi-Ha-Panzer, US Marines und die australische Infanterie das Leben schwer. Die neuen Missionsziele sind scheinbar aus dem Leben eines PCA-Redakteurs gegriffen: Bei Luftlandungen (nach dem dritten Döner), verdeckten Operationen (*UT 2004*-CD aus Fränkels Laufwerk stibitzen), Defensivmanövern („Ich war's nicht!") und Sabotageakten (Bigge das Klopapier verstecken) ist für viel Abwechslung gesorgt. *Blitzkrieg: Burning Horizon* ist sein Geld wert und Strategie-Liebhaber können bedenkenlos zugreifen. MARC BREHME

FAZIT — MARC BREHME

Burning Horizon ist ideal geeignet, sich die Zeit bis zum Erscheinen von _Blitzkrieg 2_ zu vertreiben. Im Gegensatz zum ersten Teil hat der Schwierigkeitsgrad noch einmal angezogen. Vor allem die Gegner sind jetzt cleverer und wagen öfter einen Gegenangriff, anstatt nur auf ihre Aktionen zu reagieren. Für Fans von Echzeit-Strategie-Titeln wie _C&C Generäle_ ist das Spiel durch seine limitierten Einheiten zwar eine Umstellung, aber auch eine reizvolle Herausforderung. Nur der Sound könnte noch fetter sein.


»Indianer: beim Telefonieren eingeschlafen.«

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

MINDESTENS: 450 MHz, 64 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Nival Interactive
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.blitzkrieg.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	74%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	65%

EINZELSPIELER **82%**

SEHR GUT – Motivierendes Taktikgeplänkel mit kleinen Grafikschwächen.

»Mieser Job: Blitzableiter..«

Drachen gibt's ...

Untote gibt es nicht nur im Musikantenstadl. Die in BATTLE MAGES dürfen Sie aber wenigstens beseitigen. Durch Kämpfe und reichlich Magie.

FAZIT

MARC BREHME

Für *Battles Mages* brauchen Sie Geduld. Die ewigen Latschereien durch die Levels zur Aufstockung der Armee hätte es nicht gebraucht. Dass mir diese Wanderungen auch noch durch klassische Musik „versüßt" wurden, kam mir fast wie Verhöhnung vor. Die Bissspuren in meiner Tastatur zeugen von meiner Wut. Im Gegensatz zu ausgefuchsten Echtzeit-Strategen werden Einsteiger durch den hohen Schwierigkeitsgrad oft überfordert und kommen manches Mal nur durch Ausprobieren weiter. *Battle Mages* empfiehlt sich als Fan-Futter für zwischendurch. Mit *Spellforce* treffen Sie in jeder Hinsicht die bessere Wahl.

Nicht gerade eine originelle Story hat sich der russische Entwickler Targem für sein erstes großes Werk *Battle Mages* ausgedacht. Wieder einmal hat sich Chaos über der Welt ausgebreitet, weil sie ein böser Zauberer auf den Kopf gestellt hat. Im Echtzeit-Strategiespiel *Battle Mages*, das mit Rollenspiel-Elementen gewürzt ist, ziehen Sie als junger Kampfmagier in Ihre ersten Schlachten, um Trollen, Skeletten und anderem Gesocks mit Schwert und Magie heimzuleuchten.

SCHWERSTARBEIT

In drei Kampagnen mit insgesamt 16 Missionen dirigieren Sie Ihre Mannen auf den Schlachtfeldern. Der Einsatz von Zauberkräften ist – wie der Spieletitel bereits vermuten lässt – obligatorisch. Egal ob Heilzauber oder Feuerbälle, ohne magische Unterstützung machen die knallharten Gegner aus Ihren Einheiten schnell Gehacktes. In den Auseinandersetzungen sollten Sie verdammt gut auf Ihre Krieger aufpassen, denn der Schwierigkeitsgrad ist hoch und Basisbau zur Nachschubsicherung gibt's nicht. Frische Kämpfer können Sie nur in den rar gesäten Ortschaften anwerben. Das ist umso ärgerlicher, als Sie dafür oft quer über die halbe Karte latschen müssen, nur weil Sie Ihre Armee um zwei Hanseln aufstocken müssen, um anschließend wieder zurückzutippeln und endlich den fetten Ork umnieten zu können.

SCHATZ GEFUNDEN

Um Missionen erfolgreich abzuschließen, müssen Sie meist alle Level-Quests lösen, die Ihnen die Einwohner von Daenmor andrehen. Fast immer haben Sie es dabei mit Untoten oder Monstern zu tun. Mal müssen Sie Waldarbeiter vor den Fieslingen schützen, ein anderes Mal ist es schlicht und einfach erforderlich, sie um die Ecke zu bringen, um Artefakte und Gold abzustauben. Damit werten Sie Ihre Schwertkämpfer, Paladine und Bogenschützen auf, die durch die Kämpfe an Erfahrung gewinnen.

AUSSEHEN IST NICHT ALLES

Die dreh- und zoombare Grafik von *Battle Mages* ist ordentlich, haut aber nicht vom Hocker. Schon nach einigen Missionen stellt sich das Gefühl ein, Levels schon einmal gesehen zu haben. Berge verkommen in der Nahansicht zu hässlichen Texturtapeten, die 3D-Einheiten wirken verdammt kantig. Wesentlich mehr Mühe haben sich die Entwickler mit den Zaubereffekten gegeben. Diese hauchen – neben netten Gimmicks wie umherfliegenden Vögeln und ihrer Arbeit nachgehenden Bauern – dem Spiel Leben ein. MARC BREHME



»Bruder von Olli: Ork Kahn.«

BATTLE MAGES

MINDESTENS: 733 MHz, 128 MByte RAM, 900 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Targem/Buka Entertainment
	VERTRIEB:	Pointsoft
SINNVOLL: 1.800 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.buka.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	29. April 2004
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch; 1 Spieler pro CD	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 4 **INTERNET:** 4	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	70%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	65%

EINZELSPIELER 61%

BEFRIEDIGEND – Spellforce-Klon mit Schwächen und hohem Schwierigkeitsgrad.

»Ausgegraben: Godzillas Cockring«

AUF DVD
VIDEO

»Eklig: Hella von Sinnen zieht blank.«

Ring frei!

In CELTIC KINGS: THE PUNIC WARS zeigen Sie den Römern, wo beim Elefant der Rüssel hängt. Spielen Sie Hannibal!

Auf der Höhe seines Ruhmes war Karthago die größte Macht in der antiken Welt und jede Bedrohung wurde mit bezahlten Söldnerarmeen sofort aus dem Weg geräumt. Mit Rom gab's damals aber noch ein anderes, bescheidenes Imperium und das hatte frühzeitig beschlossen, den Rivalen in Karthago offen herauszufordern. Wer in Geschichte nicht gepennt hat, weiß, dass damit die Zeit der Punischen Kriege begonnen hatte. In *Celtic Kings: Punic Wars* beweisen Sie sich entweder aufseiten der Karthager oder der Römer in je fünf Missionen als großer Feldherr. Klingt nach einem kurzen Spiel. Ist es aber nicht. Die Karten der Missionen sind riesig und werden Sie jeweils für mehrere Stunden beschäftigen. Außerdem dürfen Sie einzelne Schlachten gegen den Computer oder bis zu sieben Mitspieler schlagen und hierbei eines der vier Völker – Römer, Karthager, Gallier oder Iberer – verkörpern. Einen Basisbau im herkömmlichen Sinne gibt es in *Celtic Kings: The Punic Wars* nicht. Eroberte Städte und Siedlungen versorgen Sie mit Einheiten und erwirtschaften neben Gold auch Nahrung, welche sich im Laufe des Spiels als wichtigste Ressource herausstellt. Wenn Sie Ihren Truppen an der Front nicht ständig mehrere Maulesel mit lecker Essen hinterherkarren, sterben die nämlich einen grausamen Hungertod. Das mag vielleicht realistisch und historisch korrekt sein, stellt Sie aber im Spiel vor große logistische Herausforderungen, von denen Sie eigentlich schon mehr als genug am Hals haben. Immerhin steigern Ihre Einheiten im Kampf die Erfahrung und damit den Kampflevel und wenden bereits erworbene Spezialfähigkeiten im Kampf auch automatisch an.

ALT WIE ROM SELBST

Die 2D-Grafik in *Celtic Kings: The Punic Wars* ist veraltet und auch die Animationen kommen hölzern daher. Der Sound ist nur Standard, dafür passt die Musik gut zum Spielgeschehen. Die Vorarbeit Ihrer Eroberungen leisten Sie auf der Übersichtskarte. Dort dirigieren Sie Ihre Kampfverbände zum nächsten Ziel, um später in die Kampfansicht zu wechseln und in bester Echtzeit-Strategie-Manier Einheiten im Kampf zu befehligen. Wenn Sie sehr viele Einheiten auf einmal steuern, arten die Kämpfe häufig in Chaos aus. Es fällt schwer, die eigenen Einheiten zu erkennen, was eine taktische Vorgehensweise erschwert. Trotz der Mankos ist *Celtic Kings: The Punic Wars* ein gutes, wenn auch kein bildschönes Strategiespiel und vor allem für diejenigen interessant, die von antiken Sandalen-Schlachten nie genug bekommen.

MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME



Trotz der veralteten Technik übt *Celtic Kings: The Punic Wars* einen gewissen Reiz aus. Die großen Karten stellen Ihnen frei, welchen Weg Sie einschlagen wollen, und werden Sie lange Zeit beschäftigen. Da Sie keine Gebäude bauen müssen, konzentrieren Sie sich voll und ganz auf die Schlachten, die aber allzu oft in totales Chaos ausarten. Mit einer besseren Präsentation und niedrigerem Schwierigkeitsgrad wäre das Spiel auch für Einsteiger empfehlenswert. So haben nur Profi-Feldherren ihre Freude.

CELTIC KINGS: THE PUNIC WARS

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 600 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Haemimont Games
VERTRIEB:	Pointsoft
INTERNET:	www.haemimontgames.com/punicwars
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	61%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	73%

EINZELSPIELER
71%

GUT – Abwechslungsreiches Schlachtenspiel für Profis, mit veralteter Technik.

Zur Hölle mit dir!

Im Add-on DIE HORDEN DES UNTERREICHS steigen Sie in finstere Höhlen hinab und bekämpfen Dämonen und andere Teufel.



»Comeback-Versuch: Guildo Horn.«



»PC ACTION erklärt Sprichwörter: Auge um Auge um Auge um Auge ...«



»Ganz schön fett geworden: Professor Simon.«

Großstädte sind von Problemen geplagt. Wenn sie nicht mit Überbevölkerung oder Kriminalität zu kämpfen haben, kriechen wie in *Die Horden des Unterreichs*, dem Add-on zu *Neverwinter Nights*, fiese Kreaturen aus den dunklen Höhlen unterhalb der Metropole hervor. Die zweite *NWN*-Erweiterung ist die direkte Fortsetzung von *Die Schatten von Undernzit*. Und so kriecht Ihr Recke aus dem Vorgänger gemeinsam mit zwei Begleitern in die Labyrinthe des Unterreichs, um dem üblen Getier zu zeigen, wer der Boss ist. Allerdings stellen sich Ihnen dieses Mal stärkere Feinde in den Weg, etwa dämonische Tanar'Ri, Betrachter und Gedankenschinder. Um denen ordentlich den Hintern zu versohlen, steigt Ihr Held bis zur 40. Stufe auf. In den Levels epischen Ausmaßes schütteln Sie selbstverständlich auch wirksame Zaubersprüche aus dem Ärmel. Könner beschwören unter anderem Drachen oder entfesseln ein Hölleninferno, das aus den Feinden kurzerhand Roastbeef macht.

NEUE EINSICHTEN

Die Horden des Unterreichs lässt Sie die Spielwelt erstmals aus einem coolen Blickwinkel bestaunen. Die neue Kameraführung erlaubt es, dem Protagonisten buchstäblich über die Schulter zu schauen. Das fördert die Atmosphäre und zieht Sie richtig ins Spielgeschehen. Allerdings nervt der Umstand, dass es keine Decken- oder Himmelstexturen zu bestaunen gibt. Auch die Charaktermodelle wirken inzwischen etwas kantig. Dafür entschädigen die spannende Geschichte um die intriganten Drow-Elfen und die heißen Gefechte in den dunklen Höhlen. Die unterirdischen Gebiete stehen Ihnen auch im Editor zur Verfügung, mit dem Sie gewohnt einfach eigene Abenteuer kreieren. Fans des Hauptspiels können also bedenkenlos zuschlagen.

ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Im Dunkeln ist gut munkeln, heißt es so schön. Dieser Spruch passt zu *Die Horden des Unterreichs*. Angsthasen, die mit Festbeleuchtung schlafen, sollten vorsichtig sein, denn die unterirdischen Gebiete sind schaurig-schön in Szene gesetzt. Die spannende Story hätte auch für ein vollwertiges Spiel getaugt und die vielen Neuerungen machen selbst Veteranen richtig Laune. Wer auf epische Levels für *NWN* gewartet hat, kann endlich glücklich werden.

DIE HORDEN DES UNTERREICHS

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 3 GByte HD, Win98, Neverwinter Nights	**GENRE:**	Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 25,-
SINNVOLL: 1,3 GHz, 256 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	Bioware
	VERTRIEB:	Atari
	INTERNET:	nwn.bioware.com/underdark
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nur kurz spielbar. Im Mehrspieler-Modus sind manche Aufgaben unlösbar.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	82%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	15%



EINZELSPIELER

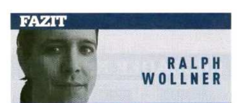


SEHR GUT – Episches Höhlenabenteuer für erfahrene Recken.

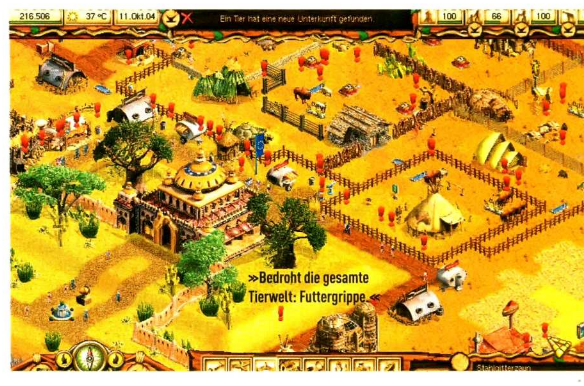
WP: Wild Creatures

Sie können mit netten, goldigen Spielen etwas anfangen? Dann ist das Add-on *Wild Creatures* zu *Wildlife Park* genau das Richtige für Sie! In den zehn neuen Missionen geht es dermaßen herzig zu, dass es einem die Tränen der Rührung in die Augen treibt. Egal, denn *Wild Creatures* peppt das Hauptprogramm gehörig auf: Neben dem üblichen Firlefanz wie Tierhäuser bauen, Futterkrippen errichten und feine Zäune aufstellen, kümmern Sie sich diesmal auch um Forschungsprojekte, zum Beispiel die Nachzucht ausgestorbener Tierrassen und Pflanzenarten. Schon mal Mammuts oder Mini-Pferdchen beim Grasen zugesehen? Das zusätzliche Drumherum sorgt jedenfalls für allerhand Flair. 15 Bonus-Tiere, 20 neue Pflanzensorten und eine frische Parkausstattung machen *Wild Creatures* um einiges abwechslungsreicher. Es macht Spaß, seine Kunden mit allerlei Süßzeug voll zu stopfen und zuzusehen, wie sich lange Schlangen an Verkaufsständen mit maßlos überteuerten Getränken bilden. Am Ausgang ziehen Sie Ihren Besuchern dann mit Wucher-Souvenirs den letzten Cent aus der Tasche und schon läuft der Laden. Nett! RALPH WOLLNER

FAZIT


RALPH WOLLNER

Ich bin der King! Alles tanzt nach meiner Pfeife. Wenn die Kunden nicht zufrieden sind, lasse ich meine Krokodile frei und hoffe, dass die nächsten Gäste genügsamer sind. Ganz im Ernst: *Wild Creatures* hat mir gezeigt, dass ich Teil eines Ganzen bin. Nur wenn wir uns alle ganz lieb haben, hat unsere Welt eine Zukunft. Das ist doch schön! Amen.



»Bedroht die gesamte Tierwelt: Futtergrippe.«

WP: WILD CREATURES

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98, Wildlife Park
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	WiSim
PREIS:	ca. € 20,-
ENTWICKLER:	B-Alive/Deep Silver
VERTRIEB:	Jowood/Koch Media
INTERNET:	www.wildlifepark.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	14. Mai 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Die wilden Kreaturen stehen nicht auf Netze.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	69%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 71%

GUT – Durch die neuen Spiel-Elemente sinnvoll aufgepeppte WiSim.

Blue Sabers



In Sachen 2D-Shooter macht den Japanern keine andere Nation etwas vor. *Blue Sabers* fehlt zwar das Zeug zum Klassiker, doch es bietet alles, was ein solides Vertikalballerspiel braucht: viele Projektile, schöne Angriffswellen und große Endbosse. Jedes der drei wählbaren Schiffe verfügt über drei Schusstypen. Auf Knopfdruck eilt ein Mutterschiff herbei, das Munition und Schilde auflädt. Spätestens das siebte Level fordert auch Profis. JO

MINDESTENS: 266 MHz, 64 MByte RAM, 350 MByte HD, Win2000
HERSTELLER: Blue & White/Project Firestorm
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	43%
SOUND	36%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 67%

Far Out..!



Im Denkspiel *Far Out..!* wäre Bob Loony gern ein Held. Ausgestattet mit Schwerkraft-Generatoren und Rettungs-Pads wühlt er sich im Jahre 3012 durch die Mülltonnen des Universums. Um Laserbarrieren zu umgehen, nutzen Sie Spiegel oder lassen die Dinger einfach explodieren. Auftauchende Aliens machen Ihnen das Leben schwer. Grafik, Animationen und Sound in den 30 Levels erinnern an C64-Zeiten. In den Mehrspieler-Modi kommt zumindest etwas mehr Spielspaß auf. MB

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 100 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Solid Games
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	48%
SOUND	10%
MEHRSPIELER	41%

EINZELSPIELER 34%

Solid Balance



Bob der Baumeister hätte seine Freude dran. Das Ziel von *Solid Balance* ist der Bau eines möglichst hohen Turms mit geometrischen Elementen. Weil das Spiel den Gesetzen der Physik folgt, müssen Sie Ihr Bauwerk stets im Gleichgewicht halten. Anfangs fliegen Ihnen nur diverse Quader um die Ohren, später auch T-Stücke und Spitzdächer. Trotz des simplen Spielprinzips macht es Laune, den ganzen Krempel aufzustapeln und neue Rekordhöhen zu erreichen. MB

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 10 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Solid Games
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	38%
SOUND	12%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 59%

EQ: Gates of Discord



Das achte Add-on zum Online-Rollenspiel *Everquest* entführt Sie auf den Kontinent Taelosia, wo Sie sich der Bedrohung durch die Legion Mata Muram entgegenstellen. *Gates of Discord* lässt Sie in die Rolle des Berserkers schlüpfen, mit dem Sie sich durch frische Missionen kämpfen und sich mit noch nie gesehenen Monstern prügeln. *Gates of Discord* beweist aufs Neue, dass *Everquest* noch nicht tot ist. Online-Rollenspieler tauchen erneut für ein paar Monate ab. AB

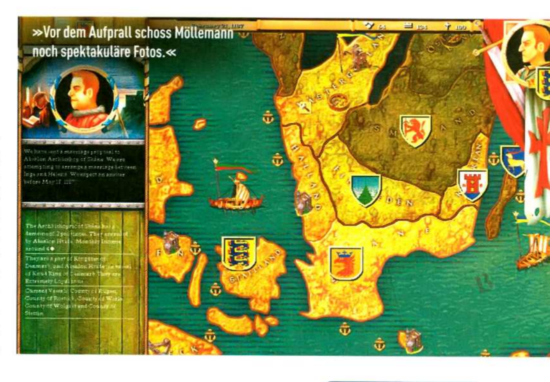
MINDESTENS: 400 MHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98, Eq, Internet
HERSTELLER: Sony Online Entertainment/Ubisoft
GENRE: Online-Rollenspiel **PREIS:** Ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	79%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 83%

Crusader Kings

Wieder einmal sollen Sie im Europa des Mittelalters aufräumen. Zwischen 1066 und 1454 erschaffen Sie sich in *Crusader Kings* Ihre eigene Dynastie. Dieses Mal liegt das Hauptaugenmerk nicht auf Schlachten. Stattdessen streben Sie nach Ansehen und vermehren Ihren Reichtum im Königreich. Durch eine Hochzeit erreichen Sie mehr als durch blutige Eroberung. Die Herzdame darf aber nicht über 40 sein, sonst gibt's zu wenig Nachwuchs, der sich wiederum verkuppeln lässt. Aber wer will schon eine alte Schnepfe ehelichen? Wem das alles zu öde ist, der stattet dem Nachbargebiet einfach einen Besuch ab und besetzt dieses auf althergebrachte Weise. Dazu wühlen Sie sich durch jede Menge Menüs oder beobachten das Geschehen auf einer tristen 2D-Landkarte. Dazu nervt langweilige Dudel-Musik. Wieder einmal fehlt ein Tutorial. Ohne Einarbeitungszeit sind die politischen und diplomatischen Funktionen nur schwer zu durchschauen. Wer auf komplexe, aber komplizierte Strategie steht, findet an *Crusader Kings* vielleicht Gefallen. Normalsterblichen werden beim Gähnen die Zähne wegfaulen. ANDREAS BERTITS


»Vor dem Aufprall schoss Möllemann noch spektakuläre Fotos.«

FAZIT

ANDREAS BERTITS



Eigentlich sollte ich Paradox Entertainment dankbar sein. Beinahe jeden Monat so gut wie das gleiche Spiel unter einem anderen Namen zu veröffentlichen, sichert meinen Arbeitsplatz. Erwarten Sie bitte vom komplexen *Crusader Kings* nichts Neues.

CRUSADER KINGS

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MByte RAM, 430 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Paradox Entertainment
VERTRIEB:	Koch Media GmbH
INTERNET:	www.paradoxplaza.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	30. April 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Intrigieren Sie im Mittelalter gegen bis zu fünf Mitspieler! (1 Sp. pro CD)
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 6 Spieler **INTERNET:** 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	43%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	42%
SOUND	23%
MEHRSPIELER	46%

EINZELSPIELER 45%

MANGELHAFT – Zu komplexe und komplizierte Europa-Eroberungssimulation.

Autobahnraser – Das Spiel zum Film



Im Raser-Epos zum aktuellen Kinofilm heizen Sie in vier Spielmodi durch vier Städte, die sich wie ein Ei dem anderen gleichen. In jeder Stadt gibt es genau eine Strecke! Kein Wunder also, dass sich der Schwierigkeitsgrad nicht beliebig einstellen lässt. Sonst wäre man ja auch in einer knappen Stunde durch dieses Stück Videospielgeschichte gerast. Selbst bei Geschwindigkeiten jenseits der 200 Stundenkilometer vermittelt der Titel das Gefühl, als schleiche man mit Tempo 40 durch die Gegend. Nein danke! RW

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 200 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Davilex/Koch Media
GENRE: Rennspiel **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	44%
STEUERUNG	39%
GRAFIK	32%
SOUND	30%
MEHRSPIELER	33%

EINZELSPIELER 28%

Rettungshelicopter 112



Wie der Name bereits erahnen lässt, eilen Sie in *Rettungshelicopter 112* in Not geratenen Menschen aus der Luft zu Hilfe. Und zwar über Berlin und Amsterdam. Technisch und spielerisch gleicht die Flugsimulation *Search & Rescue 4* wie ein Ei dem anderen. Kein Wunder, beide stammen vom selben Entwicklerteam. Auf dringend notwendige Verbesserungen – etwa eine Story – wurde erneut verzichtet. Dafür tauchen sogar dieselben Bugs (keine Schubkontrolle bei Saitek-Joysticks) auf. BB

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Interactive Vision/Koch Media
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	72%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 51%

Ein Kater macht Theater



Wie eine Mischung aus *Alice im Wunderland* und Stachelkugel *Sonic* kommt *Ein Kater macht Theater* daher. Im Spiel zum aktuellen Kinofilm rasen Sie als frecher Kater mit bescheuertem Hut und Regenschirm durch 13 Levels. In billig animierten 3D-Welten benutzen Sie Ihren Schirm als Feuerwaffe gegen tobende Kreaturen. Das Jump & Run mit einer quietschbunten Simpelgrafik ist für Kinder oder als Pausenfüller ganz lustig, als Vollpreistitel aber zu teuer. MB

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
HERSTELLER: Magenta
GENRE: Action-Adventure **PREIS:** Ca. € 45,-

PREIS/LEISTUNG	36%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	38%
SOUND	26%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 43%

Gütertrennung XXL



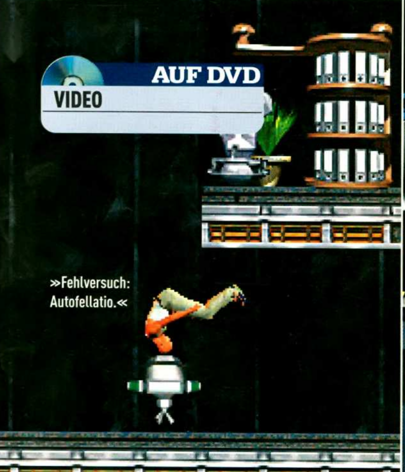
Die *Moorhuhn*-Macher schlagen wieder zu. „Er kam, sah und sägte", steht auf der größtenteils mit Luft gefüllten Schachtel. Und das stimmt auch. Denn Mr. Smith verwandelt mit seiner Motorsäge alles zu Kleinholz, was auf dem Bürgersteig steht und seiner Ex-Frau gehört. Sie müssen nur darauf achten, dass er immer genug Benzin getankt hat und nicht den Möbelpackern, Anwälten oder seiner Ex-Frau in die Arme läuft. *Moorhuhn* ist unterhaltsamer. JO

MINDESTENS: 800 MHz, 64 MByte RAM, 36,6 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Phenomedia
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	36%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	34%
SOUND	19%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 21%

SCHROTT DES MONATS



»Fehlversuch: Autofellatio.«



»Wer durch Gänge rennt, ist ein Gangster.«

Nichts ist unmöglich!

„Another visitor. Stay a while ... stay forever!", mit diesen Worten begrüßte Sie Oberbösewicht Elvin Atombender (siehe Bild) im C64-Klassiker *Impossible Mission*. Gerade die für 1984 neuartigen Sprachsamples beigeisterten Zocker-Methusalems, die nun auf eine Zeitreise in die Vergangenheit geschickt werden.



»Ganz schön ausgekocht: verkleideter Hummer.«

Zum Davonlaufen!

In FINAL MISSION sind Ihnen die ganze Zeit Roboter auf den Fersen. Nicht nur deshalb ergreifen Sie vermutlich schnell die Flucht.

Kennen Sie *Mission: Impossible*? Der Kulttitel sorgte Mitte der 80er-Jahre auf dem Commodore 64 für Furore. Ein Vierteljahrhundert später beschert man uns einen Klon für den PC, der dem Original in Sachen Grafik und Sound in nichts nachsteht. Ihre Aufgabe: Dringen Sie als Agent eines Sondereinsatzkommandos in eine geheime Waffenfabrik ein und legen Sie die beiden Hauptrechner lahm. Mehr verrät man Ihnen nicht. Okay, eigentlich wollen Sie nach den ersten Spielminuten auch gar nicht mehr wissen. Genauso spartanisch wie die Vorgeschichte fällt übrigens die Packungsbeilage aus. Außer einer knappen PDF-Anleitung auf der Spiel-CD schauen Sie in die Röhre, wobei so manche Röhre über wesentlich detailliertere Texturen verfügt als dieses Spiel. Egal, los geht's: Nachdem Sie die wenigen Steuerungstasten verinnerlicht haben, nimmt der Schrecken seinen Lauf ...

TIEFSCHNEE VON GESTERN!

Sie steuern Ihren namenlosen Superagenten aus der Seitenansicht durch ein Wirrwarr von Rechtecken. Einige davon sind Aufzugsschächte, andere Zimmer. In den Räumen stehen so etwas wie Möbelstücke herum, die es zu untersuchen gilt. Mit ein wenig Glück finden Sie eine Computerkarte, die die Wachroboter in der Gegend für kurze Zeit ausschaltet. Sind alle Einrichtungsgegenstände durchstöbert, geht es ab in den nächsten Raum und das Spiel beginnt von neuem. Geschicklichkeitsfans gewinnen den schwierigen Salto-Eskapaden eine Weile Spielspaß ab, doch spätestens nach dem dritten Raum hat man die Faxen dicke. Abwechslung gibt es nämlich keine. Besonders daneben: Die akustische Untermalung von *Final Mission* beschränkt sich auf Geräusche, die wie ein Faxgerät auf dem Schrottfriedhof klingen. Vor allem die Todesschreie des Helden foltern die Lauscher des Spielers aufs Äußerste. So leiden Sie zumindest ebensolche Qualen wie der Bildschirmheld, was unfreiwillig für einen Hauch Realismus sorgt.

RALPH WOLLNER

FINAL MISSION

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MB RAM, 120 MByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 13,-
SINNVOLL: 700 MHz, 256 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	Gamesark
	VERTRIEB:	Comport Interactive
	INTERNET:	www.comport-interactive.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ihre letzte Mission bewältigen Sie immer allein. Immer!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	24%
STEUERUNG	18%
GRAFIK	15%
SOUND	11%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 19%

UNGENÜGEND – Völlig veraltete Hüpforgie ohne spielerische Abwechslung.

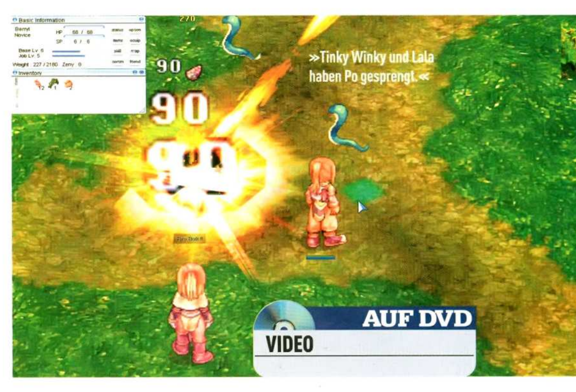
FAZIT

RALPH WOLLNER



Ich frage mich wirklich, wer diese verdammte Waffenfabrik eingerichtet hat. Hier ein Bett vorm Aufzug, da ein Klo mitten im Gang. Stellen Sie sich das mal vor! Fänden Sie es toll, aus dem Lift zu steigen und plötzlich einen kackenden Kollegen vor der Nase zu haben? Und wenn Sie abends vergessen haben, das Licht anzuknipsen, fahren Sie mit dem Aufzug eine Etage höher, steigen noch zweimal um und finden dort Ihre Stehlampe. Seltsam, oder? Für Retro-Fans ist *Final Mission* ein gefundenes Fressen, ohne Nostalgie-Brille hilft nur schmunzeln.

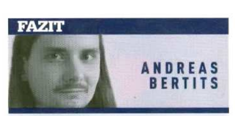
Ragnarok Online



»Tinky Winky und Lala haben Po gesprengt.«

Sie fahren voll auf Anime und Mangas ab, die japanischen Zeichentrickfilme und Comics? Sie zocken gerne Online-Rollenspiele? Dann ist *Ragnarok Online* bestimmt das Richtige für Sie. Hier treffen tausende Charaktere mit Kulleraugen und schrillen Haarfarben aufeinander. Nach dem kostenlosen 600-MByte-Download gehen Sie mit Ihren Freunden auf Monsterjagd oder erkunden die virtuelle Welt. Fans von Player-vs.-Player-Kämpfen kommen ebenfalls auf ihre Kosten. Zu speziellen Zeiten, den „Siege Times", gehen Sie auf andere Mitspieler los. Gildenkriege stehen dabei im Vordergrund. 20 über das Land verteilte Burgen darf Ihre Zunft erobern. Ihren Charakter stellen Sie sich aus zwölf Berufen zusammen, von denen Ihnen sechs von Anfang an zur Verfügung stehen. In die anderen können Sie zu einem späteren Zeitpunkt wechseln. Grafisch ist der Mix aus zoom- und rotierbarer 3D-Umgebung und 2D-Figuren in Knuddeloptik gewöhnungsbedürftig. Dennoch übt der Titel einen gewissen Reiz aus. 15 Tage dürfen Sie den Spaß kostenlos antesten, nicht mal eine Kreditkarte benötigen Sie für die Anmeldung – super. Schon allein deswegen ist das Spiel einen Blick wert. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Eigentlich stehe ich eher auf realistische Charaktere in Spielen, aber die kleinen Figuren mit ihren Kulleraugen üben eine gewisse Faszination aus. Die Monsterjagden und Gildenkämpfe sind spaßig. Nur die Grafik wirkt etwas altbacken.

RAGNAROK ONLINE

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MByte RAM

GENRE: Online-Rollenspiel
PREIS: Nach 15 Tagen € 11,95 pro Monat
ENTWICKLER: Gravity
VERTRIEB: Between Us!
INTERNET: www.euro-ro.net
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Monsterjagden und Gildenkämpfe mit bis zu 700.000 Spielern (1 Sp./CD).
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 700.000 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	60%
SOUND	65%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 79%

GUT – Spaßige Jagden und Gildenkämpfe in Anime-Optik.

Wonderful Madeira



Ihnen fehlt das nötige Kleingeld für einen Trip auf die Blumeninsel? Kein Problem. Bei diesem *FS 2004*-Add-on dürfen Sie das Kleinod nach Herzenslust erkunden. Aber Vorsicht beim Landen! Der originalgetreu nachgebildete Flughafen von Funchal besitzt die Einstufung „Gefährlicher Airport". Leichter kommen Sie auf Porto Santo runter. Mehr als das Madeira-Archipel gibt es nicht zu entdecken. Für 30 Euro hätten ruhig neue Flugabenteuer an Bord sein können. BB

MINDESTENS: 1,6 GHz, 256 MByte RAM, 60 MByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	80%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 62%

737 NG 600/700



Für Gelegenheitspiloten reicht die mitgelieferte Boeing 737 im *FS 2004* völlig aus. Wer sich aber täglich mehrere Stunden in virtuelle Lüfte schwingt, vermisst in der Microsoft-Version viele Details. Damit ist jetzt Schluss. Dem Add-on *737 NG 600/700* sei Dank. Das Cockpit der 737 sieht dem Original täuschend ähnlich, das Flugmodell überzeugt. Aber es gibt auch Anlass zur Kritik. Bei der 3D-Variante des Cockpits lassen sich die Schalter des Overhead-Panels nicht umlegen. BB

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 340 MByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	81%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 72%

Scenery Switzerland



Endlich brauchen sich die Eidgenossen im *FS 2004* nicht mehr unter dichten Wolken verstecken. Denn dieses Add-on verwandelt den ursprünglich detailarm dargestellten Alpenstaat in eine beeindruckende Sichtflugszenerie. Ab etwa 2.000 Fuß Höhe haben Sie das Gefühl, über die echte Schweiz zu jetten. Einziger Wermutstropfen sind neben dem stolzen Preis von 130 Euro die Ladezeiten. Geschlagene fünf Minuten dauert es, bis Sie endlich abheben dürfen. BB

MINDESTENS: 2 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Flylogic
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 130,-

PREIS/LEISTUNG	25%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	84%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 71%

IL-2 Sturmovik FB: AEP



Das offizielle Add-on für die Referenz unter den historischen Flugsimulationen entpuppt sich als Mogelpackung. Die auf der Schachtel beworbenen Schauplätze Normandie und Ardennen stehen nur im Missions-Editor zur Verfügung. Die neun zusätzlichen Kampagnen spielen also wieder an den altbekannten Schauplätzen und bieten wenig Neues. Dabei hätte *IL-2* eine spannende Hintergrundstory dringend nötig gehabt. Immerhin gibt es frische Armeen. BB

MINDESTENS: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 1,1 GByte HD, IL-2 FB
HERSTELLER: 1C: Maddox/Ubisoft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	81%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 73%

BUDGET



»Liebt nur sich selbst: Nazist.«

Sieh nach dem Rechten!

Ein Nazi kommt selten allein. Erst recht im WAR CHEST von MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Im Hauptprogramm und beiden Add-ons hauen Sie den bösen Deutschen auf die Finger.

Im Paket mit den beiden Add-ons *Spearhead* und *Breakthrough* erwartet Sie im *Medal of Honor*-Bundle ein aufregender Ego-Shooter. In 50 Einzelspieler- und 30 Mehrspieler-Missionen sind Sie zur Zeit des zweiten Weltkriegs in ganz Europa unterwegs. Das Hauptspiel räumte in PC ACTION-Ausgabe 2/2002 dank dichter Handlung, hervorragender Grafik und durchdachtem Design einen Gold-Award ab. Die Entwickler haben die Geschehnisse des Zweiten Weltkriegs ziemlich realistisch nachgebildet. Was sich am Bildschirm abspielt, ist teilweise beklemmend. Zum Glück ist es nur ein Spiel. Quasi ein interaktiver Spielfilm, bei dem Sie der Hauptdarsteller sind.

NIX FÜR LAU-MALOCHER

Sie schlüpfen in die Rolle des amerikanischen Spezialagenten Mike Powell, der als kleines Rädchen in der Maschinerie im Krieg gegen die Schreckensherrschaft der Nazis agiert. So stehlen Sie in der Ich-Perspektive Geheimdokumente, schnippeln Zündkabel von Lkws durch und befreien hinter feindlichen Linien Kriegsgefangene. Kurzum: Es gibt viel zu tun: Schießen Sie los!

KOMM DOCH MAL RUM!

Während Sie im Hauptprogramm in Algerien, Norwegen, der Normandie, der Bretagne und im „Fort Schmerzen" in Deutschland unterwegs sind, verschlägt Sie das erste Add-on *Spearhead* zu Beginn 3.000 Fuß hoch in ein britisches Flugzeug der 6. Luftlandedivision. Es ist wieder D-Day, der 6. Juni 1944. Deutschland hält Frankreich besetzt und Sie springen mit dem Fallschirm über Feindgebiet ab. Die Entwickler setzen von Anfang an auf ein intensives Kriegsambiente. Schüsse pfeifen Ihnen um die Ohren, die Nazis beleidigen Sie lautstark und wenn es besonders heiß zur Sache geht, dröhnt auch noch ein hervorragender Orchester-Soundtrack in den Ohren.

KEINE VERSCHNAUFPAUSE

Das zweite Add-on *Breakthrough* beschert nicht nur elf neue Levels, sondern auch zwölf neue Waffen, einschließlich authentisch nachgebildeter italienischer Bleispritzen, wie etwa der Carcano 91. Bei den Einzelspieler-Kampagnen der Add-ons gilt der Grundsatz: In der Kürze liegt die Würze. Längerfristig motiviert der Mehrspieler-Modus, der mit insgesamt 30 Karten aufwartet und mit „Tug of War" einen innovativen Spielmodus bietet.

MARC BREHME

MOH: AA - WAR CHEST

MINDESTENS:	GENRE:	Ego-Shooter
733 MHz, 128 MByte RAM, 3,2 GByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	EA Games LA
	VERTRIEB:	Electronic Arts
TEST IN AUSGABE:	INTERNET:	www.electronicarts.de
2/2002, 1/2003, 11/2003	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	
DM, Team-DM, Tug of War, Liberation, 1 Spieler/CD	PC: 1 Spieler NETZWERK: 32 Spieler INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	80%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 84%

SEHR GUT – „Soldat James Ryan" als Ego-Shooter mit zwei kurzen, knackigen Add-ons.

FAZIT

MARC BREHME

Noch einmal für alle zum Mitschreiben: Ein Spiel ist ein Spiel ist ein Spiel. Auch wenn es ein Kriegsspiel ist, auf eine beklemmende Atmosphäre mit geschichtlichem Hintergrund setzt und geballert werden muss. *Medal of Honor* gehört nicht in Kinderhände, deshalb prangt auf der Packung auch das rote USK-Siegel. Erwachsene Shooter-Fans, bei denen wir davon ausgehen, dass diese – wie wir – zwischen Realität und Spielwelt unterscheiden können, haben mit diesem Paket viel Spaß.



Chrome

Techlands Ego-Shooter *Chrome* bietet einige Features, die das Spiel vom Einheitsbrei des Genres abheben. Sie spielen den Söldner Logan, der von seinem Partner betrogen wird, von der Bildfläche verschwinden muss und später von seiner Vergangenheit eingeholt wird. Eine Besonderheit ist die überwältigende Größe der Levels. Die Areale bieten komplette virtuelle Inseln mit kleinen Häfen, Wäldern, Seen, Gebäudekomplexen und feindlichen Lagern. Durch die einblendbare Karte und das praktische Radar, die missionskritische Ziele und alle in der Nähe befindlichen Lebensformen anzeigen, irren Sie selten planlos durch die Gegend. Ob Sie den direkten Weg gehen und Gegner wegputzen oder lieber an ihnen vorbeischleichen, entscheiden Sie selbst. Im Gegensatz zu anderen Shootern bietet Ihr Rucksack nicht unendlich viel Platz. Es ist unmöglich, ein dickes Maschinen- und ein Scharfschützengewehr gleichzeitig herumzuschleppen. Dafür werten Sie Ihren Charakter im Laufe des Spiels mit coolen Implantaten auf. Dann können Logans Augen zoomen und der Muscle-Improver verringert den Waffenrückstoß. Die ordentliche Grafik forderte allerdings ihren Tribut. Um *Chrome* mit allen Details spielen zu können, sollten Sie mindestens über ein 2-GHz-System und eine Geforce4-Grafikkarte verfügen. MARC BREHME


»Unangenehm: Roboterbesamung.«

FAZIT



Wer bei *Chrome* bisher nur an Radkappen oder Motorrad-Zubehör für Biker dachte, wird eines Besseren belehrt. Techlands Shooter ist mit einer coolen Grafik und viel Abwechslung gewürzt. Zu den kleinen Mängeln zählen die zu perfekt zielende KI, die Ladezeiten zwischen den Levels und der Hardwarehunger. Egal. Zugreifen!

CHROME

MINDESTENS:	GENRE:	Ego-Shooter
800 MHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Techland
	VERTRIEB:	Koch Media
TEST IN AUSGABE:	INTERNET:	http://chromethegame.com
10/2003	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Domination; Capture the Flag, 32fach verchromt, 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	82%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER 81%

SEHR GUT – Packender Ego-Shooter, der nur mit viel Taktik zu lösen ist.



Der Tempel des Elementaren Bösen

Die Hintergrundgeschichte des Rollenspiels ist schnell erzählt. Eine finstere Dämonenkönigin will alles Gute auslöschen. Allerdings gelingt es den vereinten Kräften der Verteidiger während einer Schlacht, die unbefriedigte Pilzdame in ihren verruchten Tempel des elementaren Bösen zu verbannen und den Eingang zu versiegeln. Viele Jahre später häufen sich Gerüchte, dass der Tussi die Flucht gelungen sei. Bevor das Abenteuer beginnt, basteln Sie sich Ihre fünf Helden zusammen. Je nachdem ob Sie eine „böse Gruppe" erstellt haben oder eine „gute", werden Ihnen verschiedene Aufträge präsentiert, die Nichtspieler-Charaktere reagieren anders auf Sie und sogar das Spielende variiert. Die wunderschöne Landschaft besteht aus 2D-Render-Hintergründen, während Ihre Charaktere und alle Kreaturen schicke 3D-Objekte sind. Rund 80 Prozent des Spiels kämpfen Sie sich durch Verliese. Im Feldzug gegen das Böse stehen Ihnen 300 Zaubersprüche zur Verfügung, deren Effekte hervorragend gelungen sind. MARC BREHME


»Altmodisch: Flurbereinigung.«

FAZIT



Troika verpackt taktische Rundenkämpfe, eine sehr gute Grafik und das neue D&D-3.5-Regelwerk in einem frischen Szenario. Trotz der gewöhnungsbedürftigen Musik, die meiner Meinung nach etwas zu modern rüberkommt, ein echter Leckerbissen.

TEMPEL D. ELEMENTAREN BÖSEN

MINDESTENS:	GENRE:	Rollenspiel
700 MHz, 256 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Troika Games
	VERTRIEB:	Atari
TEST IN AUSGABE:	INTERNET:	www.greyhawkgame.com
12/2003	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gegen das Böse sind Sie auf sich allein gestellt.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	82%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 82%

SEHR GUT – Prima Hardcore-Rollenspiel mit D&D-3.5-Regelwerk und Rundenkämpfen.

Heldenzeit: Die mächtige Rollenspiel-Sammlung

Rollenspielfans aufgepasst! Wenn Sie angesichts des sonnigen Wetters noch keine Frühlingsgefühle bekommen haben, sollten Sie jetzt einmal bei einem Spielehändler Ihres Vertrauens vorbeischauen. Koch Media hat mit *Heldenzeit* ein Paket aus vier Fantasy-Rollenspielen geschnürt, das Sie viele Stunden Ihr Mäuschen streicheln lässt. Die Sammlung vereint mit *Gothic 2*, *Arx Fatalis*, *Etherlords* und *Gorasul* eine illustre Runde bekannter Rollenspiele. Auch heute noch nimmt *Gothic 2* mit seinen rund 400 Charakteren eine Spitzenposition im Genre ein, was nicht zuletzt unsere Lesercharts beweisen. Als Originalwertung kassierte das Spiel in der PC ACTION 12/2002 satte 91 Prozentpunkte. Das First-Person-Rollenspiel *Arx Fatalis* (PCA 8/02, 83 %) begeistert mit seinen gruseligen Charakteren und spannenden Echtzeitkämpfen. *Etherlords* (PCA 1/02, 83 %) verzaubert Taktikfreunde dank magischer Duelle und wurde erst im letzten Monat durch einen zweiten Teil geehrt. In das Reich der Drachen entführt Sie schließlich *Gorasul* (PCA 10/01, 70 %). Hier durchstreifen Sie eine aufregende Welt voller Rätsel, Kämpfe und Intrigen. Mit den vier Titeln, die sich im deutschsprachigen Raum insgesamt über 300.000 Mal verkauft haben, ist monatelanger Spielspaß garantiert. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Im Karton von *Heldenzeit* sollten neben den zehn CDs eigentlich auch Selbstbräuner und Speisekarten diverser Pizzadienste liegen. Wenn Sie die vier Titel nämlich installiert haben, werden Sie für die nächsten Wochen keine Sonne mehr sehen, jedenfalls wenn Sie ein eingefleischter Rollenspieler sind und sich intensiv mit dem Erkunden weitläufiger Oberwelten und dem Durchforsten unterirdischer Labyrinthe beschäftigen. Egal ob Sie auf taktische Rundengefechte wie in *Etherlords* oder auf die *Gothic*-Echtzeitkämpfe aus der Ego-Perspektive stehen, hier kommt jeder auf seine Kosten.



»Letzter Auftritt: Modern Orking.«

HELDENZEIT

MINDESTENS: 700 MHz, 256 MByte RAM, 5,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Diverse
	VERTRIEB:	Koch Media
TESTS IN AUSGABE: 10/2001, 1/2002, 8/2002, 12/2002	**INTERNET:**	www.kochmedia.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nur bei Etherlords*: Duell/1 Sp./CD	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: 4 Spieler*	
	INTERNET: 4 Spieler*	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	78%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER **83%**

SEHR GUT – Fette Rollenspiel-Sammlung zum günstigen Preis.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK











Achterbahn-Designer · Der erste Kaiser · Ein Königreich f. e. Lama · Der Herr der Ringe · Medal of Honor · Nox · Sven Classics · URU – Ages Beyond Myst · Chrome · Der Tempel des el. Bösen · Heldenzeit · Magic the Gathering · Midtown Madness · Racing Simulation 3 · Tactical Ops · Worms Armageddon

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS
Achterbahn-Designer	Simulation	ak tronic	60%	€ 10,-
Chrome	Action	Koch Media	81%	€ 20,-
Der erste Kaiser	Echtzeit-Strategie	Vivendi	76%	€ 10,-
Der Tempel des elementaren Bösen	Rollenspiel	Atari	82%	€ 15,-
Ein Königreich für ein Lama	Action	ak tronic	74%	€ 10,-
Heldenzeit: Die mächtige Rollenspiel-Sammlung	Rollenspiel	Koch Media	83%	€ 35,-
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi	Adventure	61%	€ 10,-
Magic the Gathering	Denkspiel	Atari	80%	€ 15,-
Medal of Honor: Allied Assault War Chest	Action	EA Games	84%	€ 50,-
Midtown Madness 2	Rennspiel	ak tronic	75%	€ 10,-
Nox	Rollenspiel	Green Pepper	84%	€ 7,-
Racing Simulation 3	Rennspiel	ak tronic	57%	€ 10,-
Sven Classics	Denkspiel	ak tronic	63%	€ 5,-
Tactical Ops	Action	Atari	41%	€ 15,-
URU – Ages Beyond Myst	Adventure	Ubisoft	69%	€ 29,-
Worms Armageddon	Action	Green Pepper	84%	€ 7,-

Die erfolgreichste Echtzeitstrategie-Serie aller Zeiten ist zurück

New & Improved

'Manchmal ist die Feder doch mächtiger als das Schwert'

Command & Conquer ist zurück.

Wir befinden uns im Jahre 2020. Es entfaltet sich ein globaler Konflikt. Wer wird als Sieger hervorgehen und die Herrschaft übernehmen? Jemand mit strategischem Scharfsinn und außergewöhnlichen Führungsqualitäten? Jemand, der eiskalt taktiert? Fühlst Du Dich angesprochen? Dann registriere Dich für Command & Conquer Generäle.

Du hast das Sagen
Verschaffe Dir mit Hilfe ausgeklügelter Strategien die Herrschaft über eine Welt, in der bisher nur globales Chaos herrscht. Entscheide Dich für einen Schlachtplan und die Armee, die ihn ausführen soll.

Hochmoderne SAGE-Engine
Erlebe Command & Conquer in noch nie da gewesener Detailgenauigkeit: Komplett in 3D tauchst Du in Schlachten in Städten, Wüsten und Eislandschaften ein. Echtzeit-Strategie war noch nie so scharf.





Die drei Seiten der Herrschaft
Befehlige eine dieser drei einzigartigen Armeen: die hochmoderne Streitmacht die Westlichen Allianz, die weit verzweigte Kriegsmaschinerie der Asiatischen Paktes oder die geniale und ressourcenreiche Internationalen Befreiungsgruppe.

Ein gewaltiges Arsenal an Hightech-Waffen
Zukunftsorientierte Waffen auf höchstem technischen Niveau. Echtzeit-Strategie und Kriegskunst so facettenreich wie noch nie zuvor: spannende Luftkämpfe, städtische Schlachtfelder und ein verbesserter Veteranen-Modus.

Das offizielle Erweiterungspack – jetzt im Handel.



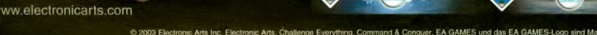


COMMAND & CONQUER GENERÄLE

www.electronicarts.com



Challenge Everything™



www.eagames.de

SEITENSPRUNG

Stirb grausam!

Mit TENCHU: RETURN FROM DARKNESS geht Activisions Ninja-Gemetzel in die dritte Runde. Wie gewohnt, sehen die Levels aus wie der Arbeitsplatz eines Metzgers.

Xbox | Sie stehen auf flotte Dreier? Bei *Tenchu: Return from Darkness* haben Sie die Gelegenheit dazu. Mit Rikimaru, Ayame oder Tesshu stehen drei Ninja-Charaktere zur Wahl. Sie steuern Ihren Wunschkandidaten aus der Verfolgerperspektive durch das feudale Japan des 16. Jahrhunderts. Ziel ist es, den mysteriösen Hexenmeister Tenrai und seine seelenlose Armee in mundgerechte Happen zu zerlegen. Wie Sie dabei vorgehen, bleibt Ihnen selbst überlassen. Entweder schleichen Sie sich durch die grafisch etwas angestaubten Levels und meucheln Gegner lautlos von hinten oder Sie stehen im Nahkampf Ihren Mann. In letzterem Fall metzelt sich Ihr Ninja durch die Gegnerscharen und sorgt dafür, dass ihm das vergossene Pixelblut bis zu den Knöcheln steht. Falls Sie besonders pfiffig vorgehen wollen, können Sie Ihr Ninja-Zubehör einsetzen. Hier stehen Ihnen unter anderem vergiftete Reismahlzeiten, Wurfsterne, Bomben, Fußfallen und Rauchgranaten zur Verfügung. Insgesamt bietet der Titel solide und durchaus gelungene Action-Kost. Besonders motivierend: Im Mehrspielermodus spielen Sie via Splitscreen oder Xbox Live mit- oder gegeneinander. RALPH WOLLNER



TENCHU: RETURN FROM DARKNESS
HERSTELLER: K2/Activision
INFO: www.returnfromdarkness.com
WERTUNG: ★★★★☆

»Einer macht's für Drogen: Johnny Depp.«


»Sorgte im alten Japan für Zucht und Ordnung: die Hals-Armee.«


»Ninja-Anfängerfehler: zum Fön gegriffen.«

Ein Bäuerchen und alles wird gut

In HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE spielen Sie einen Landwirt. Sie brauchen sich also nicht verstellen.



» Neuer Job: Theo Waigel befragt Zeugen auf Neverland. «

Gamecube | Wer schnelle Actionspiele liebt, sollte zwischendurch entspannen. Zum Beispiel mit *Harvest Moon*. Das zuckersüße Spiel wirkt beruhigender auf Geist und Körper als eine Scharping-Rede. Allerdings ohne zu langweilen. Sie spielen einen Bauernjungen, der sich um seine Farm kümmert. Wenn Sie morgens früh aufstehen und freiwillig Saatgut ausbringen, Kühe melken oder Eier ins Dorf bringen, erkennen Sie sich vermutlich selbst nicht wieder. Der Einstieg ist zwar zäh und die Steuerung pingelig, doch spätestens wenn Sie einem Schäfchen einen Namen gegeben haben und auf dem Erntedankfest die Dorfschönheit angraben dürfen, sind Sie *Harvest Moon* verfallen. JOACHIM HESSE



HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE
HERSTELLER: Natsume/Ubisoft
INFO: http://harvestmoon.ubisoft.de
WERTUNG: ★★★★☆

Lach- und Dachgeschichten

Mit SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS geht der beste Online-Shooter für die PlayStation 2 in die nächste Runde. Nur die Bots sind weiterhin ulkig. Schade.


»Ging in die Hose: Dachstuhl.«


»Entdeckt: Osama sein Laden.«

PlayStation 2 | Maximal 16 Spieler gleichzeitig stapfen über 22 Karten und schießen aufeinander. Da Sie oft mit dem Nachtsichtgerät durch die Gegend tappen, fällt die trostlose Grafik kaum auf. Alle zehn Einsatzorte des Vorgängers sind mit von der Partie. Wer sich über einen Breitbandanschluss Online-Gefechte mit anderen PlayStation-Besitzern liefert, hat seine Freude. Besonders wenn Sie gegen Aufpreis die Version mit beigelegtem Headset gekauft haben. Im Einzelspielermodus geben Sie darüber sogar Ihren computergesteuerten Teamkameraden verbale Anweisungen. Die Befehlssyntax ist allerdings gewöhnungsbedürftig und die Bots sind dumm wie Brot. Doch zumindest haben Letztere lustige Sprüche drauf, etwa: „Ich habe keine Zeit zu bluten." Tja, wer hat die schon. JOACHIM HESSE


SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS
HERSTELLER: Zipper Interactive/Sony
INFO: www.socom2-game.com
WERTUNG: ★★★½

Ein Bild des Jammers?

Bei PROJECT ZERO 2 begeben Sie sich mit einem alten Fotoapparat auf Geisterjagd. Das hört sich harmlos an, ist aber unheimlich gruselig.


»Nach zehn Jahren Slimfast-Werbung war Harry Wynford nur noch ein Schatten seiner selbst.«


»Kelly Osbourne: Besuch von der weißen Lady.«

PlayStation 2 | Die beiden Zwillingsmädchen Mio und Mayu wollen dem dunklen Geheimnis des Örtchens All God's Village auf die Spur kommen. Aus der Verfolgerperspektive erforscht das Duo, nur mit einem Fotoapparat bewaffnet, düstere Wälder, knarzende Holzhäuser und feuchte Keller. Die Erkundungstouren werden durch die extrem düstere Sound-Kulisse zum nervenaufreibenden Psycho-Trip. Mit der Zeit verdichten sich die Hinweise über den Verbleib der Dorfbewohner zu einer intelligenten Horror-Geschichte. Mit gezielten Schnappschüssen wehrt das Pärchen die angreifenden Geister ab. Nettes Detail: Die geschossenen Bilder können in einem Fotoalbum bewundert werden. Wer auf gruselige Unterhaltung ohne viel Brutalität steht, greift zu. RALPH WOLLNER


PROJECT ZERO 2
HERSTELLER: Tecmo/Sony
INFO: www.fatalframe2.com
WERTUNG: ★★★★

CT SPECIAL FORCES: BIOTERROR


»Gut betucht: Jeepfahrer.«

GBA | Das Verbrechersyndikat A.L.K. bedroht ausnahmsweise nicht Ihre Gehirnzellen, sondern die ganze Menschheit. Im gelungenen dritten Teil der Serie hüpfen und ballern Sie sich durch sechs Welten. Abschnitte bis zur Perfektion erneut zu spielen, lohnt sich. Ein Hoch auf das Passwortsystem. (JO)


HERSTELLER: LSP Dev Team
INFO: www.ctspecialforces.com
WERTUNG: ★★★½

TOWNSMEN



»Coburg: mit Gras erträglich.«

Handy | Wer gerne mal unterwegs den Siedler raushängen lassen will, sollte zu *Townsmen* greifen. Das Java-Spiel bietet eine fast genauso knuddelige Grafik wie das große Vorbild. Neun Gebäudetypen dürfen Sie bauen. Sie handeln mit Rohstoffen und kümmern sich um Arbeiter. Für fünf Euro ein netter Zeitvertreib. (JO)

HERSTELLER: Handy-Games.com GmbH
INFO: www.handy-games.com
WERTUNG: ★★★★

KING OF FIGHTERS 2003


»Hat einen Schlag bei Frauen: Mike Tyson.«

Neo Geo | Im 2D-Prügelgenre ist *KoF* seit 1994 eine große Nummer. Der zehnte Teil der Serie bietet ein schön überarbeitetes Spieldesign und gute neue Kämpfer. Die Präsentation lässt allerdings zu wünschen übrig. Sammler können auf www.neostore.com eine Classic-Version mit zwei Covern kaufen. (JO)


HERSTELLER: SNK Playmore
INFO: www.snkneogeousaconsumer.com
WERTUNG: ★★★½

PSYVARIAR 2


»Pac-Man: Überdosis.«

DC | Neuer Ballernachschub aus Japan für Segas Dreamcast! Der Ex-Spielhallen-Shooter *Psyvariar 2: The Will to Fabricate* lässt sich sowohl normal als auch hochkant spielen. Für Letzteres kippen Sie Ihren Fernseher zur Seite. Das Besondere im Spiel ist der Buzz-Zähler: Dieser erhöht sich, wenn Sie nahe an feindlichen Projektilen vorbeifliegen. Wer diese Funktion richtig nutzt, bekommt neue Levelvarianten zu Gesicht. Sechs Stages warten auf Sie: Für Kugelfetischisten eindeutig empfehlenswert! (JO)

HERSTELLER: Skonec/Success
INFO: www.success-corp.co.jp
WERTUNG: ★★★½

SPIELER FORUM



PC ACTION SUPER-MOD

Deutsche Schwertarbeit

Gutes aus der Heimat: Im Gothic-Mod DICCURIC mausern Sie sich vom einfachen Knecht zum gefürchteten Krieger.

»Gefährlich: Rocker.«

AUF DVD

Mod zu: Gothic
Autor: The Amateur Gothic Modteam
Filenamen:
Diccuric_1_1_Setup.exe,
gothic_playerkit-1.08h.exe
Voraussetzung: Gothic
Pro + Contra:
+ Etwa 8 Stunden Spaß
+ Gute Sprachausgabe

Fazit: „Endlich gibt es wieder einen Grund, Gothic zu installieren."



»Robi Williams: Rektalerektion.«



»Björn Ork: stoned.«

Gothic | Die Bewohner des Königreichs Gatyah sind zu beneiden. Der letzte große Krieg liegt Jahrzehnte zurück. Und die lästigen Überfälle durch die Orks und Barbaren scheinen ein für alle Mal vom Tisch. Alles könnte so schön sein, wäre da nicht ein gewisser Baltar. Vor langer Zeit wurde der Knilch ins Exil geschickt. Jetzt ist er zurückgekehrt, um Vergeltung am König zu üben. An einem geheimen Ort stellt Baltar eine Armee aus Dieben, Söldnern und Magiern zusammen. Inmitten der Kriegsvorbereitungen kommen Sie ins Spiel. Ihr Charakter, ein ziemlicher Milchbubi, hat Baltar nach Gatyah begleitet. Schließlich ist der Bösewicht so etwas wie ein Vater für Sie. Als er damals in die Verbannung ging, nahm er Sie nämlich mit und zog Sie groß. Werden Sie Ihren Papa also bei seinem Rachefeldzug unterstützen? Oder gehen Sie getrennte Wege? Um das herauszufinden, legen Sie gefälligst die DVD ins Laufwerk und installieren Sie die brandneue Version 1.1 des *Gothic*-Mods *Diccuric*.

DIE STUNDE NULL

Ganze zwei Jahre arbeitete das deutsche Entwicklerstudio The Amateur Gothic Modteam (TAGM) an *Diccuric*. Hat sich die Warterei wenigstens gelohnt? Und ob! Selten haben wir eine derart professionelle und komplexe Erweiterung zu einem Rollenspiel gezockt. Okay, hier und da taucht noch ein kleinerer Bug auf, aber gestört haben uns diese Fehlerchen beim Monsterkloppen nicht im Geringsten. Übrigens: Ähnlich wie beim *Gothic 2*-Add-on *Die Nacht des Raben* fangen Sie auch in *Diccuric* wieder bei Null an. Schließlich zocken Sie hier einen ganz anderen Charakter als in *Gothic*. Bevor Sie den Mod auf die Platte schmeißen, installieren Sie unbedingt das „Playerkit" von der DVD. Ohne dieses kleine Programm laufen nämlich bei *Gothic* keine Erweiterungen. So, genug geschwafelt. Jetzt geht's ans Eingemachte. Wir wünschen viel Spaß in der traumhaft schönen Welt von Gatyah. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.tagmt.de.vu



AUF DVD

Mod und Maps zu: Enemy Territory
Autor: Diverse
Filename: powerball.0.2.beta.zip, planetwolfenstein.de_et_map-pack5.zip
Voraussetzung: Enemy Territory
Pro + Contra:
+ Spaßiger Mod
+ 5 beliebte Karten
Fazit: „Gut gerüstet in den Frühling."

Schießmuskeltraining

Fußball für Harte. Bei POWERBALL schießen Sie sich den Weg zum Tor mit Waffengewalt frei.

RtCW: Enemy Territory | In *Powerball* stehen nicht das Flaggenerobern und Sprengen bestimmter Ziele im Vordergrund. Vielmehr dreht sich bei dieser Erweiterung für *Enemy Territory* alles um eine goldene Lederkugel, die Sie im gegnerischen Tor versenken sollen. Wenn Ihnen das mit einem gezielten Wurf gelingt, gibt's drei Punkte aufs virtuelle Konto gutgeschrieben, bei einem Touchdown sogar sieben. Aber *Powerball* ist längst nicht alles, was wir für Sie zum Thema *Enemy Territory* auf die DVD gepresst haben. Neben der Erweiterung dürfen Sie sich außerdem auf fünf interessante Karten (Island, Secret Bay, Stalin Beta, Supply Depot und Xlabs) von www.planetwolfenstein.de freuen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.rtcw-tf.co.uk/powerball www.planetwolfenstein.de



AUF DVD

Mod zu: Counter-Strike
Autor: Team Vortex
Filename: pcapack_06_2004_exe
Voraussetzung: Counter-Strike
Pro + Contra:
+ Durchdachtes Kartendesign
+ Flottes Gameplay
− Angegraute Optik
Fazit: „Gefundenes Fressen für CS-Veteranen."

Torschusspanik

Das Original-CS liegt in den letzten Zügen. Trotzdem hat der Clan der Doppelnullen noch FÜNF KARTEN für Sie ausgegraben.

Counter-Strike | Die fünf Karten wurden wie immer nach den Kriterien Spielspaß, Geschwindigkeit, grafische Qualität, Atmosphäre und neue Ideen ausgewählt. Es wird auch diesmal versucht, allen Spielerarten gerecht zu werden. Das Kartensammelsurium führt Sie durch verlassene U-Bahn-Schächte, sonnige Pazifiklandschaften, alte Herrenhäuser und düstere Westernszenarien. Alle Spielkarten überzeugen durch intelligentes Design und flotten Spielfluss. RALPH WOLLNER

Info: www.clan00.de

INHALT

Gothic	Seite 124
RtCW: Enemy Territory	Seite 125
Counter-Strike	Seite 125
Battlefield 1942	Seite 126
GTA Vice City	Seite 126
Battlefield Vietnam	Seite 128
UT 2003	Seite 129
C&C Generäle	Seite 129
Surf doch mal da rum!	**Seite 128**

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an bb@pcaction.de.

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!



Wie rohrmantisch!

War die Welt früher noch in Ordnung? Begeben Sie sich mit dem Mod BATTLEFIELD 1918 auf eine virtuelle Zeitreise in die Vergangenheit und überprüfen Sie es selbst.

Battlefield 1942 | Unglaublich! Was das Team von *Battlefield 1918* hier abliefert, ist allererste Sahne. In akribischer Feinarbeit haben die Jungs einen Mod zusammengeschustert, der einem das Gefühl verleiht, mitten im Ersten Weltkrieg mitzumischen. Sie treten einer der europäischen Mächte bei und kämpfen sich durch neun detaillierte Karten. Die Spielszenarien stellen echte Kriegsschauplätze nach, die damalige Kriegsmaschinerie wurde authentisch nachgeahmt. Unter anderem begegnen Sie dem legendären Dreidecker Fokker DR1, dem kultigen Panzerwagen A7V und dem Zeppelin L30. Natürlich handelt es sich bei den Waffen ebenfalls um die echten Prachtwummen aus Opas Zeit. Vor dem deutschen Programmierteam muss man wirklich den Hut ziehen. Die Jungs bringen es mit ihrem Mega-Mod schließlich auf satte 300 MByte, was bei dem spielerischen Umfang von *Battlefield 1918* allerdings nicht verwundert. Bravo, mehr davon.

BATTLEFIELD-1942 - MAP-CONTEST VON ELECTRONIC ARTS

Der Mapping-Contest zu *Battlefield 1942* begann im November. Alle Teilnehmer hatten vier Wochen Zeit für ihre Karte, die sowohl sehr gut spielbar sein als auch optisch etwas hermachen sollte. Weiterhin musste die Karte an einen historisch korrekten Schauplatz angelehnt sein. Klarer Sieger ist Peter Jehardt alias Bleibringer, dessen Werk Sie auf unserer DVD und unten im Bild bewundern dürfen. Das 33-jährige Mapping-Talent ist ein begeisterter *Band of Brothers*-Fan und sah in dem Wettkampf die Chance, der *BF*-Gemeinde den Schauplatz Nuenen (Holland) zu präsentieren. Die Mühe hat sich gelohnt: Peter Jehardt ist nun stolzer Besitzer eines schicken Alienware-Area-51-Extrem-PCs. RALPH WOLLNER

Info: www.battlefield1918.de, www.planetbattlefield.com/mapcontest



»Großes Problem: Schuppen.«

»Gelbsucht: Jean Pütz.«

AUF DVD

Mod zu: Battlefield 1942
Autor: Team Battlefield1918
Filename: BF1918_MR1_ger.exe
Voraussetzung: Battlefield 1942
Pro + Contra:
+ 9 Karten
+ Authentische Waffen
+ Originalschauplätze
Fazit: „Beste Gratis-Unterhaltung"

Hör zu!

Die Show geht weiter! PAPERJAM 15 liefert neue Musikstücke für GTA Vice City.

GTA Vice City | Als wir vor wenigen Monaten das Aus der beliebtesten Radioshow der Nation bekannt gaben, war das Chaos perfekt. Zigtausende *GTA*-Fans bombardierten Moderator Unruheherd mit Bettelmails der Sorte „Wir wollen Paperjam zurück!" und belagerten obendrein seine Wohnung. Ihm blieb gar nichts anderes übrig, als weiterzumachen. Und das ist auch gut so, denn Paperjam ist schon eine Klasse für sich. In der neuesten Ausgabe erwarten Sie 14 krasse Songs, mit denen *GTA Vice City* noch mehr Spaß macht. Wann die nächste Paperjam-Version kommt, steht noch in den Sternen. Unruheherd hat einfach zu wenig Zeit, um eine monatliche Show zu produzieren. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.paperjam.de.vu

PAPERJAM 15 – PLAYLIST

Diese Titel gibt's auf der DVD und auf die Ohren:

1. Bob Dealen – Der letzte Blues
2. Band ohne Anspruch – Ein Euro
3. Nekst86 – Vergessenheit
4. A-Moll – Impotent
5. Soundforschungslabor Dortmund – Leben
6. Rev1, Real Eyes, J-High & Prof. NYCE – Secrets Remix
7. Curse – Enttäuschung
8. Sick & Wired – Back in time
9. Projekt TechHop NR6 – Anti-Pop-Track
10. GerardMC – Neben Dir
11. Mi.Se – Kein Zweifel
12. Ede Whiteman – König in der Stadt
13. VIIA Stainless – Train
14. Wüstenplanet – Der letzte Sommer

AUF DVD

Musik zu: GTA: Vice City
Autor: Unruheherd
Filename: paperjam15.zip
Voraussetzung: GTA Vice City
Pro + Contra:
+ Kostenlos
+ Coole Mucke
Fazit: „Paperjam rockt die Hütte!"

»Heckenscheren: immer komplizierter.«



AUF DVD

Map zu: Battlefield Vietnam
Autor: Frenchy
Filename: bfv_map_valley_assault.zip
Voraussetzung: Battlefield Vietnam
Pro + Contra:
+ Gutes Balancing
− Nur für große Gruppen
Fazit: „Valley Assault ist der grüne Star."



Neue Landekarte

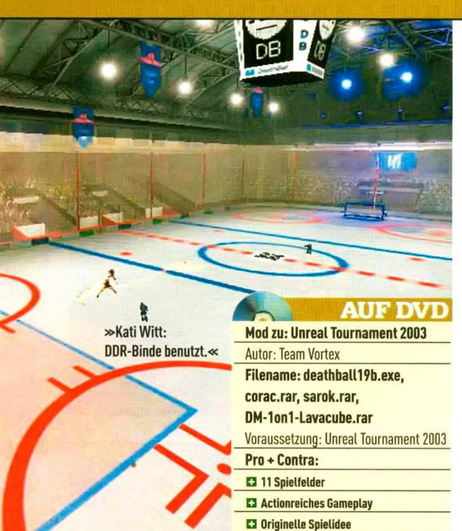
Mit VALLEY ASSAULT liefern wir Ihnen die erste Zusatzkarte für BATTLEFIELD VIETNAM. Weitere Fan-Projekte stehen ins Haus.

Battlefield Vietnam | *Battlefield Vietnam* war hierzulande noch gar nicht draußen, da gab es im Internet auch schon die erste Karte zum Download. Die Rede ist von *Valley Assault*. Die riesige Dschungel-Map eignet sich perfekt für 32 oder mehr Spieler und stammt aus der Feder von Frenchy, Grafiker der *Battlefield*-Macher Digital Illusions. Entsprechend ist auch die Qualität. *Valley Assault* würde locker als offizielle Karte durchgehen. Aber auch die Fangemeinde schläft nicht. Vor Redaktionsschluss wurden jede Menge Erweiterungen für *Battlefield Vietnam* angekündigt. Darunter finden sich auch alte Bekannte wieder, etwa der deutsche *Nightfighters*-Mod (www.nightfighters-mod.de). Sehr vielversprechend hört sich übrigens *Humans and Orcs* an (www.kaos-gaming.com/hvoforgottenbattles). Hier spielen Sie die größten Schlachten aus *Der Herr der Ringe* nach. Wann Sie die Reise nach Mittelerde antreten dürfen, steht noch in den Sternen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.battlefield-vietnam.net
www.extreme-players.de

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 1942	www.panzerfahren.de	Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn!
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.thirdperson.de	Hier gibt es alle News, Files und Tools zu den beliebtesten Third-Person-Titeln. *Splinter Cell*? *Mafia*? *Hitman*? Hier werden Sie fündig!
Half-Life 2	www.Halflife-2.INFO	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie total spitze!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenarien.
XIII	www.XIII-theGame.net	Diese Fanseite ist Ubisofts Comic-Shooter *XIII* gewidmet. Wenn demnächst Mods zu *XIII* erscheinen, erfahren Sie es hier als Erstes.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.



»Kati Witt: DDR-Binde benutzt.«

AUF DVD

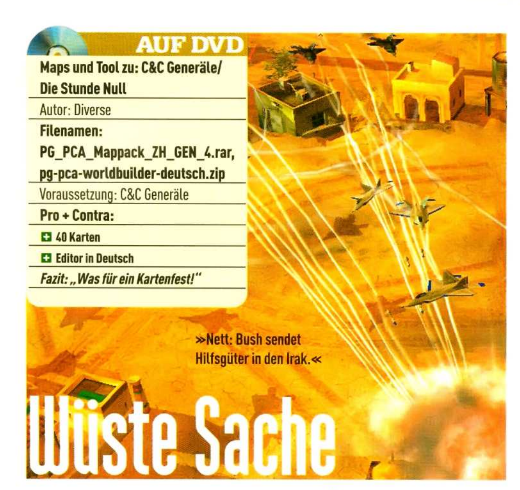
Mod zu: Unreal Tournament 2003
Autor: Team Vortex
Filename: deathball19b.exe, corac.rar, sarok.rar, DM-1on1-Lavacube.rar
Voraussetzung: Unreal Tournament 2003
Pro + Contra:
+ 11 Spielfelder
+ Actionreiches Gameplay
+ Originelle Spielidee
Fazit: „Super Abwechslung für UT-Fans"

Sport und Totschlag

Mit dem DEATHBALL-Mod verwandeln Sie UNREAL TOURNAMENT in ein actiongeladenes Sportspiel aus der Ego-Perspektive.

Unreal Tournament 2003 | *Deathball* ist eine Mischung aus Fußball, American Football, Handball und Krieg. Wer denkt, diese Komponenten würden überhaupt nicht zusammenpassen, wird eines Besseren belehrt. Im Normalfall treten zwei Teams à fünf Spieler gegeneinander an und versuchen, den Ball im Gehäuse des Gegners unterzubringen. Jeder Spieler besitzt eine Waffe und einen Ball-Launcher. Mit der Wumme katapultieren Sie die Pille aus der Gefahrenzone oder schubsen Gegenspieler beiseite. Im Strafraum wirkt jeder Treffer der verteidigenden Mannschaft tödlich (Instagib). Der Ballführende kann die Pille geschickt anschneiden und so gefährliche Bananenschüsse abfeuern. Ähnlich wie beim Fußball ist es nötig, einen Torwart zwischen die Pfosten zu stellen. Dieser bewegt sich schneller als die Teamkollegen und besitzt als einzige Spielfigur die Fähigkeit, zu „dodgen". Wegen der hohen Einsteigerfreundlichkeit des Mods könnte anfangs der Verdacht aufkommen, dass *Deathball* nicht lange motiviert. Falsch gedacht: Die wahre Spieltiefe entfaltet sich erst nach ein paar Probepartien. Zusätzlich zu *Deathball* finden Sie auf unserer DVD noch einige feine *UT 2003*-Karten. Viel Spaß! RALPH WOLLNER

Info: www.deathball.net



AUF DVD

Maps und Tool zu: C&C Generäle/ Die Stunde Null
Autor: Diverse
Filenamen: PG_PCA_Mappack_ZH_GEN_4.rar, pg-pca-worldbuilder-deutsch.zip
Voraussetzung: C&C Generäle
Pro + Contra:
+ 40 Karten
+ Editor in Deutsch
Fazit: „Was für ein Kartenfest!"

»Nett: Bush sendet Hilfsgüter in den Irak.«

Wüste Sache

Bei den 40 neuen Karten für C&C GENERÄLE bleibt kein Auge trocken. Außerdem können Sie jetzt tolle Preise abstauben.

C&C Generäle | Wieder geben Ihnen die Jungs von www.planet-generals.info die volle Ladung: 40 Karten für EAs Strategiehammer *C&C Generäle* und das Add-on *Die Stunde Null*. Alle Maps lassen sich sowohl allein als auch im Netz gegen Freunde zocken. Das reicht Ihnen nicht? Dann basteln Sie doch einfach eine eigene Karte. Und zwar mit der deutschen Version des World Builders. Und damit die Arbeit nicht „umsonst" ist, gibt's auch noch die Möglichkeit, einen von vielen fetten Preisen abzugreifen. Halten Sie sich einfach an die nebenstehenden Teilnahmebedingungen (Kasten „An die Arbeit, General!") und schicken Sie Ihr „Baby" an PV0097@t-online.de. Mit etwas Glück flattert vielleicht demnächst ein Päckchen in Ihr Haus. An dieser Stelle möchten wir uns noch ganz herzlich bei Blauauge vom Community-Team für die Gewinne bedanken. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planet-generals.info
www.communityteam.de

AN DIE ARBEIT, GENERAL!



PC ACTION, das Community-Team und www.planet-generals.info suchen den besten *C&C Generäle*-Mapper im deutschsprachigen Raum. Sie fühlen sich angesprochen? Dann installieren Sie den Editor von der DVD und legen Sie los! Ihre fertige Karte schicken Sie per Mail an PV0097@t-online.de. Und vergessen Sie nicht, sich an folgende Regeln zu halten:

- Die Karte muss für vier bis acht Spieler ausgelegt sein.
- Keine Effekte wie Sprengfallen einbauen!
- Keine alten Werke oder Karten, die schon bei einem Wettbewerb eingesetzt wurden
- Keine Maps mit übertriebenen Geldquellen
- Nicht zu viele Tech-Gebäude auf der Karte
- Keine Superwaffen-Gebäude auf die Karte setzen!

Diese Angaben sollten in der E-Mail und in einer Readme stehen:

- Volle Adresse und E-Mail des Autors
- Map-Name
- Spieleranzahl
- Autor
- Für welches Spiel ist die Map (*C&C Generäle* oder *Die Stunde Null*)
- Ist künstliche Intelligenz eingebaut?

Bewertet wird nach einem Punktesystem:

- Aussehen (Details, Übergänge der Texturen etc.) – Höchstpunktzahl: 10
- Spielbarkeit der Karte – Höchstpunktzahl: 10
- Chancengleichheit der Parteien – Höchstpunktzahl: 10

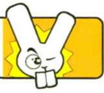
UND DAS GIBT ES ZU GEWINNEN:

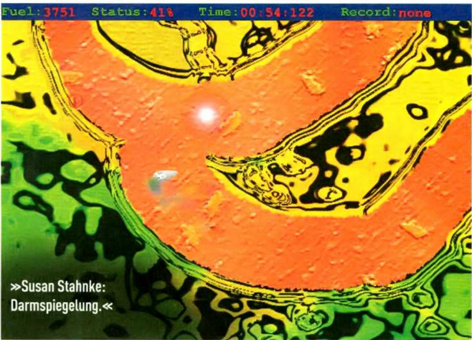
1. Preis: Das ultimative *C&C*-Fanpaket, bestehend aus The *Command & Conquer*-Collection, *C&C*-T-Shirt, EA-Baseball-T-Shirt, hochwertige *C&C*-Taucheruhr mit Datumsanzeige, EA-Thermosbecher, *C&C*-Speedpad.

2. + 3. Preis: Ein kleines *C&C*-Fanpaket, bestehend aus *C&C*-Speedpad, EA-Picknickdecke, *C&C Renegade*-Soundtrack, *C&C*-T-Shirt.

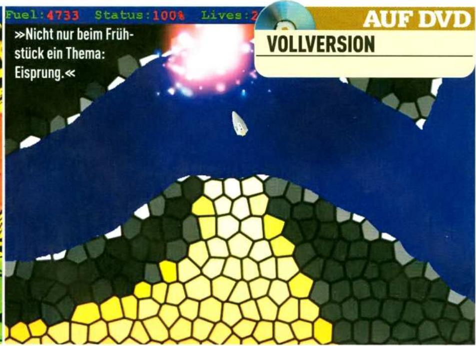
4. – 10. Preis: Ein toller *C&C*-Fanartikel, beispielsweise ein *C&C*-Speedpad oder ein *C&C*-T-Shirt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.





»Susan Stahnke: Darmspiegelung.«



»Nicht nur beim Frühstück ein Thema: Eisprung.«

AUF DVD
VOLLVERSION

Thrust 2k3

1986, als die Welt noch schön und die Spielegrafik eckig war, bezirzte ein Spiel namens *Thrust* die Menschheit. Besagter Titel wurde ein echter Klassiker, besonders auf dem C64. In *Thrust 2k3* lassen Michael Zeile und Martin Stich diese Zeiten wieder aufleben. Sie müssen mit einem Raumschiff in ein Tunnelsystem fliegen und eine versteckte Bombe zur Oberfläche transportieren. Doch wie beim Busen von Dolly Buster ist der größte Feind die Schwerkraft. Und der knappe Treibstoff. Die Gravitation zieht Ihr Raumschiff nach unten und die Spritmenge zum Gegensteuern ist begrenzt. Hängt erst einmal die Bombe am Haken, dann ist Ihr Raumer sogar noch träger zu manövrieren. Wenn Sie die Prozedur trotzdem überstehen, geht es bei dem nächsten Planeten weiter. Der Modus „Time Attack" fordert Sie zu neuen Bestzeiten heraus. Wer will, fliegt hier sogar gegen ein Ghost-Ship – Rennspielfans kennen das. JOACHIM HESSE

Info: http://thrust.primusnetz.de

KOMMENTAR



Wer *Far Cry* leicht findet, ist bei diesem Spiel genau richtig aufgehoben. Nur Übung macht den Meister. Die Grafik gewinnt zwar nur den Trostpreis, aber das Spielprinzip ist unverwüstlich. Für lau banne ich mir das gerne auf die Festplatte.

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
BONAPARTE Strategie 12,8 MByte (Spiel auf DVD)	Beherrschen Sie Wirtschaft, Diplomatie, Hofleben, Bevölkerung sowie Militär und führen Sie Russland, Preußen, Frankreich, Österreich oder England zum Sieg! Ziel des Spiels ist es, Europa zu erobern.	Ein cooles Strategiespiel ohne 3D-Modus.	http://bonaparte-game.com Jedes Spiel verläuft anders. Das ist gut. Das Kampfsystem ist etwas merkwürdig und die Vollversion kostet 15 Euro.
C-BREAK Geschicklichkeit 1 MByte (Spiel auf DVD)	Ein Ball, zwei Striche und jede Menge Kristalle: Sorgen Sie dafür, dass der Gegner nicht Ihre Kristalle abräumt, bevor Sie seine eliminiert haben. Steuern lässt sich das Spiel mit Maus und Tastatur.	Ein Genversuch mit *Pong* und *Breakout*.	www.dalama.de Ein feiner Mix aus zwei Klassikern. Für ein paar Highscore-Jagden nett, später monoton.
FRANK ZAPPER DM CONTEST Action 3,3 MByte (Spiel auf DVD)	Bestehen Sie gegen die Cyborg-Armee. Dabei hilft Ihnen Ihr Laser. Sie besitzen pro Level nur eine begrenzte Schusszahl. Erledigen Sie deshalb mehrere Cyborgs auf einmal, indem Sie auf Fässer ballern.	*Smash TV* und *Berzerk*. Ja, die kennt keiner mehr, stimmt's?	www.shareware-hits.de Was an Action geboten ist, spart Autor Jochen Kärcher an der Grafik. Trotzdem dank schlauer Gegner sehr motivierend.
PASKA Geschicklichkeit 0,8 MByte (Spiel auf DVD)	Reinigen Sie mit einem Absaugschlauch ein verwinkeltes Kanalsystem. Erschwert wird die Arbeit durch Getier, das sich im Dreck pudelwohl fühlt. Nein, es handelt sich nicht um PC-ACTION-Redakteure.	Pinocchio, wenn er zu tief ins Glas schaut.	www.dalama.de Alles Gute kommt aus Zwickau: ein weiterer Zeiträuber der Informatik-Studenten Lars Kranebitter und Manuel Rülke.
SQUIRM Action 1,8 MByte (Spiel auf DVD)	Sie sind Pac Man. Und das ganz ohne Drogen. In 50 Levels schnappen Sie giftigen Würmern je 200 Eier weg. Danach dürfen Sie in einer Bonusrunde die Viecher jagen. Alle fünf Levels erhalten Sie ein Passwort.	*Pac Man* mit Bandwürmern.	www.bitsplitter.de Schönes Leveldesign und gute Ideen: Die Bitsplitters liefern ein tolles Gratisspiel ab. Sofort installieren!
TOMB CLIMBER Jump & Run 12 MByte (Spiel auf DVD)	Bewaffnet mit Bazooka und Schrotflinte, machen Sie sich auf, Pyramiden nach Schätzen zu durchsuchen. Eine Pyramide besteht immer aus fünf Grüften. In der Schatzkammer öffnen Sie alle Sarkophage.	*Tomb Raider* in 2D.	www.ericbehme.de Mit jeder Menge Fallen, Gegnern und steigendem Schwierigkeitsgrad klebt Eric Behme Sie vor den PC.
WUCHTEL 2 Geschicklichkeit 2,7 MByte (Spiel auf DVD)	Sie spielen einen roten Ball. Der heißt Wuchtel. In 50 Levels müssen Sie alle bunten Steine zerstören, um die Spielzeugwelt zu retten. Wenn Sie nicht die gleiche Farbe haben wie der Stein, geht dieser nicht kaputt.	*Breakout* mit Farbe.	www.dalama.de Alle lieben *Wuchtel*. Wir verbitten uns an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich alle blöden Reime auf das Wort!

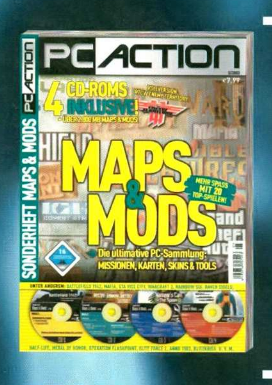
Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Abräumen & sparen

Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!







PC ACTION: Actionspiele
Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Re-daktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spielejahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.

PC ACTION: Battlefield 1942
Das geht ab! Der Action-Hit von Electronic Arts ist mächtig auf dem Vormarsch und hat nicht nur optisch eine Menge zu bieten, sondern zeichnet sich auch durch viele Einheiten und taktische Schlachten zu Lande, zu Wasser und in der Luft aus. Selbstverständlich finden Sie die besten Tipps auch gleich auf der Heft-DVD!

PC ACTION: Maps & Mods
Vier CD-ROMs, gefüllt mit 2.800 Megabyte an Maps & Mods, bietet das gleichnamige Sonderheft der PC ACTION. Massenhaft Zusatzkarten, Kampagnen, Skins und Tools zu 20 aktuellen Top-Spielen liefern Motivation genug , um auch nach dem Durchzocken des Hauptprogramms erneut in die virtuelle Lieblingswelt abzutauchen.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☒ **JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.**

☐ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!**
☐ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
- ■ **„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"** (Artikelnr. 002333)
- ■ **„PC-ACTION-Sonderheft Battlefield"** (Artikelnr. 002410)
- ■ **„PC-ACTION-Sonderheft Maps & Mods"** (Artikelnr. 002357)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PA MI 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

JETZT MIT **KOMPLETTEM FILM** AUF DVD








„Frequency" – spannender Mystery-Thriller
mit Dennis Quaid und James Caviezel als kompletter Spielfilm in dieser Ausgabe auf der WIDESCREEN-DVD!

DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| NUR 4,99 EURO MIT KOMPLETTEN FILM AUF DVD.

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

Breed	135
Counter-Strike: Condition Zero	136
Dead Man's Hand	135
Far Cry	136
Lords of Everquest	135
NWN: Die Horden des Unterreichs	134
Sacred	135, 136
Spellforce	135, 136
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	134, 135
Unreal Tournament 2004	135
X 2 – Die Bedrohung	136

SPIELETIPPS

DTM Race Driver 2 Profi-Tipps	149
Splinter Cell: Pandora Tomorrow Komplettlösung	143
Port Royale 2 Profi-Tipps	151
Unreal Tournament 2004 Profi-Tipps	137

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

TIPPS&TRICKS-INDEX

Hier finden Sie alle Spieletipps der letzten Monate auf einen Blick.

TITEL	AUSGABE
Afrika Korps	4/04
Battlefield 1942: SW of WW2	11/03
Battlefield Vietnam	5/03
Call of Duty	1/04
Chaser	6/03
C&C Generäle: Die Stunde Null	12/03
Commandos 3	12/03
Delta Force: Black Hawk Down	5/03
Der Fluch der Karibik	10/03
Deus Ex 2	4/04
Devastation	6/03
Die Sims: Megastar	6/03
DTM Race Driver	5/03
Enclave	5/03
Enter the Matrix	7/03
Far Cry	5/04
Fußball Manager 2004	1/04, 3/04
Gothic 2 – Die Nacht des Raben	11/03
Grand Theft Auto: Vice City	6/03, 9/03, 10/03
HdR: Die Rückkehr des Königs	2/04
Hidden & Dangerous 2	1/04
Indiana Jones (6)	5/03
Jedi Knight: Jedi Academy	11/03
Knights of the Old Republic	2/04
Lords of Everquest	3/04
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	1/04
Medal of Honor: Breakthrough	12/03
NWN: Der Schatten von Undernzit	9/03
Prince of Persia: The Sands of Time	3/04
Pro Evolution Soccer 3	1/04
Rise of Nations	7/03
Sacred	4/04, 5/04
Silent Storm	1/04
Singles	4/04
Spellforce: The Order of Dawn	2/04, 3/04
Star Trek: Elite Force 2	7/03
Star Wars Galaxies	10/03
Tomb Raider: The Angel of Darkness	9/03
Tron 2.0	10/03
Tropico 2: Die Pirateninsel	7/03
Vietcong	5/03
Vietcong: Fist Alpha	3/04
Warcraft 3: The Frozen Throne	9/03
Will Rock	7/03
X 2 – Die Bedrohung	3/04, 4/04
XIII	12/03
Yager	11/03

»Geht wieder unter Menschen: Michael Jackson.«

Hilf mir mal kurz!

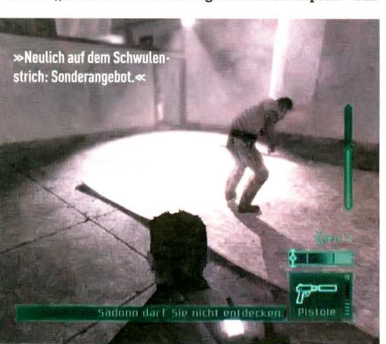
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Öffnen Sie mit **„F2"** die Konsole und geben Sie die unten aufgeführten Cheats ein:

Cheat	Wirkung
Invisible 1	Unsichtbarkeit an
invisible 0	Unsichtbarkeit aus
invincible 1	Gott-Modus einschalten
invincible 0	Gott-Modus ausschalten
health	Gesundheit wiederherstellen
ammo	Volle Munition
fly	Flug-Modus
ghost	Sam kann durch Wände gehen
walk	Sam läuft wieder normal
playersonly 1	Sämtliche Gegner erstarren
playersonly 0	Gegner können sich wieder bewegen
killpawns	Alle Feinde sterben
summon „Objektname"	Der erwünschte Gegenstand erscheint

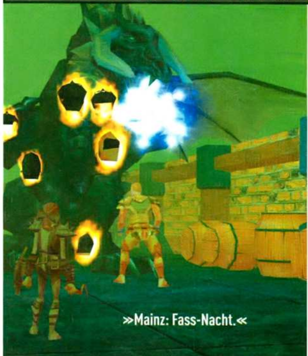
Objektnamen	
echeloningredient.ecamerajammer	Kamerastörsystem
echeloningredient.echemflare	Knicklicht
echeloningredient.edisposablepick	Einweg-Dietrich
echeloningredient.ediversioncamera	Ablenkungssystem
echeloningredient.ef2000	5.56-mm-SC-20-K-Sturmgewehr
echeloningredient.eflare	Fackel
echeloningredient.efn7	5.72-mm-SC-Pistole
echeloningredient.efraggrenade	Splittergranate
echeloningredient.elasermic	Laser-Mikrofon
echeloningredient.elockpick	Dietrich
echeloningredient.emedkit	Medi-Kit
echeloningredient.erappellingobject	Abseilvorrichtung
echeloningredient.eringairfoilround	Ringflächengeschoss
echeloningredient.esmokegrenade	Rauchgranate
echeloningredient.estickycamera	Haftkamera
echeloningredient.estickyshocker	Taser
echeloningredient.ethermalgoggle	Wärmebildgerät
echeloningredient.ewallmine	Haftmine

Beispiel:
Um einen Dietrich vom Himmel fallen zu lassen, geben Sie **„Summon echeloningredient.elockpick"** ein.



»Neulich auf dem Schwulenstrich: Sonderangebot.«

NEVERWINTER NIGHTS: DIE HORDEN DES UNTERREICHS


»Mainz: Fass-Nacht.«

Für den neuen Teil von *Neverwinter Nights* finden Sie hier jede Menge Helfer-Codes. Suchen Sie die Datei **„nwnplayer.ini"** und editieren Sie diese wie folgt. Ersetzen Sie in den Zeilen

Single Player Enforce Legal Characters=1 und
Single Player ItemLevelRestrictions=1

die **„1"** jeweils durch eine **„0"**.
Nun starten Sie das Programm und beginnen ein Spiel. In der Chatzeile können Sie nun die Cheats aktivieren:

DebugMode 1

Jetzt stehen Ihnen diese Befehle zur Verfügung (**„x"** durch einen Zahlenwert ersetzen):

Cheats	Wirkung
## ModAge x	Alter ändern
## ModAttackBase x	Angriffswert ändern
## ModSTR x	Stärke ändern
## ModDEX x	Geschicklichkeit ändern
## ModCON x	Konstitution ändern
## ModINT x	Intelligenz ändern
## ModWIS x	Weisheit ändern
## ModCHA x	Charisma ändern
## ModSaveFort	Rettungswurf „Fortification" ändern
## ModSaveReflex	Rettungswurf „Reflex" ändern
## ModSaveWill	Rettungswurf „Will" ändern
## ModSpellResistance x	Widerstandskraft gegen Zauber ändern
## SetAge x	Alter auf x setzen
## SetAttackBase x	Angriffswert auf x setzen
## SetSave x	Save auf x setzen
## SetSTR x	Stärke auf x setzen
## SetDEX x	Geschicklichkeit auf x setzen
## SetCON x	Konstitution auf x setzen
## SetINT x	Intelligenz auf x setzen
## SetWIS x	Weisheit auf x setzen
## SetCHA x	Charisma auf x setzen
## SetSpellResistance x	Widerstandskraft gegen Zauber auf x setzen
## GiveXP x	x Erfahrungspunkte erhalten
## GiveLevel x	x Erfahrungslevel auf x setzen
## dm_givegold x	x Gold erhalten
## dm_god	Unverwundbarkeit

KURZ & KNACKIG

UNREAL TOURNAMENT 2004



»Jetzt geht's um die Wurst.«

Typische Situation bei einer Schnellstart-Partie im neuen Onslaught-Modus: Sie brauchen spontan einen Panzer, aber die Bots haben Ihnen mal wieder alles vor der Nase weggeschnappt, was fahren kann? Zaubern Sie sich doch einfach, was Sie wollen. Vorsichtshalber setzen Sie sich aber in den letzten verbliebenen Gleiter, um nicht als Mus zu enden. Öffnen Sie die Konsole mit der **„Ö"**-Taste und geben Sie **„summon"** plus den Fahrzeugnamen ein:

Name	Fahrzeug
onslaughtfull.onsgenericsd	Fahrende Toilette
onslaught.onsAttackCraft	Rator
onslaught.onsHoverBike	Manta
onslaught.onsHoverTank	Goliath
onslaught.onsPRV	Hellbender
onslaught.onsRV	Scorpion
onslaughtfull.onsMobileAssaultStation	Leviathan

DEAD MAN'S HAND


»Beim Volksfest ist selbst in Coburg was los.«

Wem das Westernspektakel zu schwierig ist, der muss nur unsere Cheats benutzen. Schon wird aus dem hektischen Ego-Shooter ein Kindergeburtstag. Drücken Sie während des Spiels die **„Tab"**-Taste, um die Konsole zu öffnen. Jetzt geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der **Eingabetaste**.

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Fly	Flug-Modus
Ghost	Durch Wände gehen
Walk	Wieder normal laufen
Amphibious	Unter Wasser atmen
Teleport	Versetzt Sie zum Zielkreuz
Allweapons	Alle Waffen
Allammo	Volle Munition
Loaded	Alle Waffen und Munition
Killpawns	Alle CPU-Spieler sterben
Viewself	Verfolgerperspektive

BREED

Den Alien-Horden die Stirn zu bieten, ist auf Dauer ganz schön schweißtreibend. Damit Sie die Sache ganz entspannt angehen können, verpassen wir Ihrem Helden ein wenig Gesundheits-Doping. Editieren Sie dafür die Datei **„Difficulty.txt"** im Spieleordner unter **„\Run\Scripts"** – nicht vergessen: Vorher Sicherheitskopie anlegen! In den drei Reihen stehen jeweils die Werte für den Schwierigkeitsgrad Leicht, Normal und Schwer. Die wichtigsten Spalten sind dabei:

FOFIRERATE:	Bestimmt die Feuergeschwindigkeit der aufgesammelten Waffen. Kleinere Werte sind besser. „0.0" verwandelt die sonst schwachbrüstige Plasmagun in ein ordentliches Maschinengewehr.
DAMAGE0:	Multiplikator für den Schaden, den die Feinde bei Ihnen und Ihrem Team anrichten. Bei 0 nehmen Sie durch Treffer keinen Schaden.
DAMAGE1:	Multiplikator für den Schaden, den Sie bei den Feinden anrichten. Erhöhen Sie den Wert für mehr Durchschlagskraft.
HEALTH0:	Der Gesundheitsfaktor von Ihnen und Ihrer Mannschaft. Bei größeren Zahlen überleben Sie entsprechend mehr Treffer.
HEALTH1:	Der Gesundheitsfaktor der Gegner. Kleine Werte verwandeln die stärksten Kämpfer in Kanonenfutter.

LORDS OF EVERQUEST


»Hula-Hoop: blutige Anfänger.«

Wir machen das Überleben im *Everquest*-Universum leichter. Öffnen Sie die Konsole mit der „^"-Taste und geben Sie die Codes ein. Bestätigen Sie per **Eingabetaste** und schon entfaltet sich die Wirkung.

Cheat	Wirkung
AllIsRevealed	Alle Kampagnenmissionen freischalten
BlingBling	Sie erhalten 10.000 Platin-Einheiten.
Coinage	Sie erhalten 1.000 Platin-Einheiten.
SuperShopper	Alle Upgrades
IAmTheOne	Spiel gewinnen
IAmNotTheOne	Spiel verlieren
LayOnHands	Ihre Einheiten werden geheilt.
ManaKing	Die angewählte Einheit hat unendlich viel Mana.
StaminaKing	Die angewählte Einheit hat unendlich viel Ausdauer.
SirKnight	Ihre Ritter steigen einen Level auf.
LevelLord	Ihr Lord steigt einen Level auf.
LetThemEatCake	Ihre Truppen steigen einen Level auf.
PowerBurst	Ihre Truppen erreichen den höchsten Level.
MaxKnight	Ihre Ritter erreichen den höchsten Level.
KingMe	Lord auf höchsten Level bringen

SPELLFORCE

In *Spellforce* werden, sobald Sie die ersten Monumente der Insel besetzen, die Erschaffungspunkte des Gegners in deren Basen aktiviert. Dies kann man sich vor allem im späteren Spielverlauf zunutze machen. Wenn Sie die Insel betreten, statten Sie erst mal im Alleingang mit dem Avatar den gegnerischen Stellungen einen Besuch ab. Oft ist Ihr Held stark genug, um mit den Bewachern fertig zu werden und anschließend ohne große Mühe die Lager in Schutt und Asche zu legen. Kehren Sie zu den Monumenten zurück, aktivieren Sie diese und Sie können ungestört Ihre Basis aufbauen. MATTHIAS VON STEIMKER

SACRED

Auch beim Rollenspiel *Sacred* lohnt es sich, die Gräber etwas genauer zu betrachten, um ein paar postmortale Komiker auszumachen. Der eine oder andere lustige Kommentar der Entwickler kann dort entdeckt werden – unter anderem eine Anspielung auf *Der Herr der Ringe* und Boris Becker. Außerdem sollten Sie die Schädel der besiegten Untoten unter die Lupe nehmen. MANUEL-ALEXANDER SOKOLLA



»Hahahahahaha, hahahuhuha, hihihihaha!«

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Kleines Easteregg am Rande: Wenn Sie Sam dank der letzten Kaffeepause für ein paar Minuten nicht bewegen, dreht sich Fisher um, spricht zu Ihnen und schüttelt den Kopf. MARCO SCHLÄPFER


»Hannelore Kohl: Schocktherapie.«

KURZ & KNACKIG

SPELLFORCE

Für alle *Spellforce*-Spieler, die nie genug bekommen können, gibt's einen Tipp. Falls Sie auch unter ständigem Ressourcenmangel leiden und Ihnen Einheiten zurzeit zu teuer sind, bauen Sie doch einfach eine Ladung kostenlose Arbeiter. Verbannen Sie diese mit der **„K"**-Taste auf den Friedhof und sprechen Sie fix den Necromantenspruch der Schwarzen Magie „Tote erwecken" über die Dahingeschiedenen – schon stehen Ihnen eine Hand voll kleiner, aber feiner Skelette zur Verfügung. Die Knochenmänner sind zwar nicht stark, aber Sie können damit wichtige Stellen sichern, ohne Ihr Einheitenlimit zu belasten. BELIAR

SACRED

Um dauerhaft einen unsterblichen Gefährten im Einzelspielermodus bei sich zu haben (geht nicht mit der Seraphim), aktivieren Sie mit Ihrer Spielfigur in Porto Vallum den Teleporter. Danach exportieren Sie Ihre Spielfigur und starten mit ihr ein neues Spiel. Nun beamen Sie sich mithilfe des Teleporters in Schönblick (nicht mit dem Typen in der Burg reden) nach Porto Vallum und sprechen mit Sergeant Treville. Ab jetzt können Sie die Missionen weiterspielen und haben dauerhaft einen Begleiter dabei, der lediglich bewusstlos wird, wenn er eigentlich sterben sollte. MORITZ PUTZ

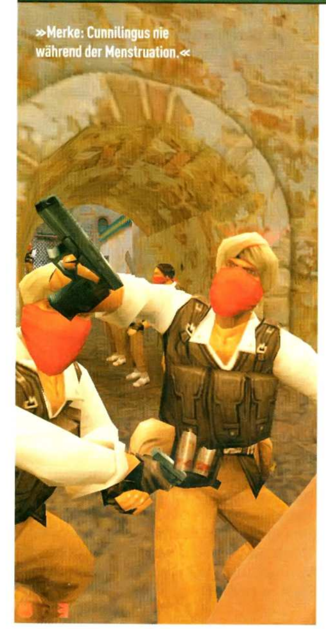
FAR CRY

Alle, die gerne das Nachtsichtgerät benutzen, können einen Bug ausnutzen. Wenn Sie zuerst das Fernglas ziehen und dann das Nachtsichtgerät anschalten, entlädt sich die Batterie nicht weiter. So wird es nicht im spannendsten Moment zappenduster und Sie müssen nicht so oft warten, bis die Energie wieder voll ist. SCOP3

X 2 – DIE BEDROHUNG

Bei der Weltraumballerei können Sie bestimmte Ausrüstungsgegenstände wie etwa einen Schild, der in einem Ausrüstungsdock nur einmal vorhanden ist, auch mehrmals kaufen. Dazu erwerben Sie bei der Schiffswerft des jeweiligen Systems mehrere Schiffe auf einmal. Danach landen Sie im Ausrüstungsmenü, wo Sie alle neuen Pötte gleichzeitig ausrüsten können. Wenn Sie nun den Schild verbauen, wird jedes der Schiffe einen solchen Schild an Bord haben. Das lohnt sich vor allem, wenn Sie eine große Flotte mit teurer Ausstattung benötigen. MARTIN TEGTOW

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO



»Merke: Cunnilingus nie während der Menstruation.«

Sowohl für die Botschlachten als auch für die Kampagne als Einzelkämpfer haben wir ein paar nützliche Befehle für Sie parat. Um die Cheats in der Kampagne nutzen zu können, verändern Sie die Spielverknüpfung zu „Condition Zero: Gelöschte Szenen" wie folgt: Rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung, in der Zeile **„Ziel"** im Register „Verknüpfung" fügen Sie ans Ende den Parameter **„+sv_cheats 1"** an und starten das Programm. Mit der Zirkumflex-Taste („ ^ ") öffnen Sie während des Spielens die Konsole und geben dort den gewünschten Befehl ein. Wenn nicht anders angegeben, schaltet die erneute Eingabe die Wirkung wieder aus.

BEFEHLE FÜR GELÖSCHTE SZENEN

Cheat	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
noclip	Durch Wände fliegen
notarget	Für Gegner unsichtbar
impulse 101	Kleine Auswahl an Waffen
restart	Karte neu starten
cl_levellocks 32766	Alle Levels freischalten
give x	Waffe x erhalten („x" durch Waffenname ersetzen)
maps *	Kartenliste anzeigen
changelevel x oder map x	Karte wechseln („x" durch Kartenname ersetzen)

Waffenliste

weapon_ak47	weapon_deagle
weapon_aug	weapon_elite
weapon_awp	weapon_famas
weapon_blowtorch	weapon_fiberopticcamera
weapon_fiveseven	weapon_radio
weapon_flashbang	weapon_radiocontrolledbomb
weapon_g3sg1	weapon_scout
weapon_glock18	weapon_sg550
weapon_hegrenade	weapon_sg552
weapon_m3	weapon_shield
weapon_m4a1	weapon_shieldgun
weapon_m60	weapon_smokegrenade
weapon_mac10	weapon_tmp
weapon_mp5navy	weapon_ump45
weapon_p228	weapon_usp
weapon_p90	weapon_xm1014

Karten für gelöschte Szenen

cz_alamo	cz_hr05
cz_alamo2	cz_hr06
cz_brecon01	cz_hr07
cz_brecon02	cz_lostcause
cz_brecon03	cz_lostcause2
cz_brecon04	cz_motor1
cz_brecon05	cz_motor2
cz_brecon06	cz_motor3
cz_downed1	cz_recoil-intro
cz_downed2	cz_recoil
cz_downed3	cz_recoil2
cz_downed4	cz_silo01
cz_druglab1	cz_silo02
cz_druglab2	cz_silo03
cz_druglab3	cz_silo04
cz_druglab4	cz_silo05
cz_end	cz_thinice01
cz_hankagai1	cz_thinice02
cz_hankagai2	cz_thinice03
cz_hankagai3	cz_train01
cz_hankagai4	cz_train02
cz_hankagai5	cz_train03
cz_hr01	cz_turncrank
cz_hr02	cz_turncrank2
cz_hr02b	cz_turncrank3
cz_hr03	cz_worldmap
cz_hr04	

BEFEHLE FÜR CONDITION ZERO

Cheat	Wirkung
bot_kill	Alle Bots eliminieren
bot_kill x	Bot „x" eliminieren
kick x	Bot „x" aus dem Spiel werfen
status	Spielerinformationen anzeigen lassen
bot_stop 1/0	Alle Bots anhalten/ weiterlaufen lassen
bot_difficulty x	Botkönnen einstellen (x von 0 bis 3)
restart	Karte neu starten
changelevel x oder map x	Karte wechseln („x" durch Kartenname ersetzen)

Karten Condition Zero

cs_downed_cz	de_dust2_cz
cs_havana_cz	de_dust_cz
cs_italy_cz	de_fastline_cz
cs_militia_cz	de_inferno_cz
cs_office_cz	de_piranesi_cz
de_airstrip_cz	de_prodigy_cz
de_aztec_cz	de_stadium_cz
de_cbble_cz	de_tides_cz
de_chateau_cz	de_torn_cz

Unreal Tournament 2004

Aus Alt mach Neu: Beim neuesten „unwirklichen Turnier" liegt die Würze im Detail. Frische Maps, zusätzliche Waffen und der großartige Onslaught-Modus machen den Kult-Shooter noch abwechslungsreicher. Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie vom Bot-Futter zum Internet-Schreck werden.

ALLEZ HOPP – DIE KLEINE SPRUNGSCHULE

Otto-Normal-Sprung

Dies ist ein ganz normaler Hüpfer ohne irgendwelche Extras. Während Sie durch die Arenen hasten, sollten Sie in kurzen Abständen einen Sprung ausführen. Schließlich haben Sie hinten keine Augen und eventuellen Verfolgern fällt es schwerer, Sie anzuvisieren.

Doppelsprung

Wenn Sie während der Flugphase erneut den Sprungknopf drücken, macht Ihr Schützling einen weiteren Satz. Die optimale Sprungkraft erreichen Sie, wenn Sie den zweiten Hüpfer genau am Scheitelpunkt des ersten Sprungs starten. Viele Gegenstände können nur mit dieser Technik erreicht werden. Doppelsprünge funktionieren auch an Sprungpads.

Dodging

Mit diesem geschickten Ausfallschritt bringen Sie sich schnell aus einer Gefahrenzone oder weichen galant Geschossen aus. Achten Sie stets darauf, dass Sie nur dann von der Dodge-Funktion (Bewegungstaste zweimal schnell hintereinander drücken) Gebrauch machen, wenn Sie genügend Platz haben. Oft enden überhastete Dodge-Manöver in einem tödlichen Sturz. Passen Sie unbedingt die Doppelklick-Zeit dafür im Spielmenü auf Ihre Spielweise an.

Jump-Dodge

Hierbei handelt es sich um eine Kombination aus Dodging und Springen. Nach dem Dodgen machen Sie einen Sprung, um noch größere Entfernungen zu überwinden. Wegen der hohen Geschwindigkeit dieser Sprungtechnik können Sie Anhöhen geradezu überfliegen.

Wall-Dodge

Springen Sie gegen eine gerade Wand oder daran entlang und machen Sie ein Dodge-Manöver davon weg. Dadurch stoßen Sie sich von der Mauer ab und machen einen beachtlichen Hüpfer auf das Arena-Parkett. Das funktioniert natürlich auch nach einem Doppelsprung. Witzig: Für die anderen Spieler sieht ein Wall-Dodge eines weiblichen Charakters wie ein überdimensionierter Radschlag aus, der aus dem Kinohit *Matrix* geklaut sein könnte.

Lift-Sprung

Um diese wirkungsvolle Technik auszuführen, begeben Sie sich in einen Lift. Im Idealfall führen Sie kurz vor Ende der Fahrt einen Sprung aus, zu dem sich die Fahrtgeschwindigkeit addiert – Ihr Kämpfer vollführt einen riesigen Satz.

Shieldgun-Sprung

Mithilfe der Shieldgun lässt sich eine besondere Sprungtechnik ausführen, die allerdings ein paar Gesundheitspunkte kostet. Laden Sie hierzu den primären Schussmodus etwas auf und zielen Sie auf den Boden direkt unter Ihnen. Lassen Sie nun die Feuertaste los, während Sie gleichzeitig zum Sprung ansetzen. Ihr Schützling macht einen enormen Satz, der mit anderen Sprungtechniken kombiniert werden kann.

Bio-Sprung

Benutzen Sie hierfür auf dem Boden liegende oder an den Wänden klebende Schleimblasen der Biorifle. Die Explosion versetzt Ihnen einen Stoß, der mit anderen Sprungtechniken verknüpft werden kann. Tipp: Legen Sie sich eine voll aufgeladene Schleimblase direkt vor die Füße, der Sie sich mit angeschalteter Shieldgun-Sekundärfunktion nähern. Auf diese Weise katapultieren Sie Ihren Krieger hoch in die Luft, ohne viel Gesundheit einzubüßen.

DER NEUE SPIELMODUS: ONSLAUGHT

Der erste Sturmangriff

Vor allem die Anfangsphase ist bei Onslaught von entscheidender Bedeutung. Wenn Sie schneller mehr Punkte für sich einnehmen als die Opponenten, so haben Sie auf jeden Fall die bessere Ausgangslage. Auf die kleinen Gleiter passen noch andere Passagiere, ebenso auf alle anderen Fahrzeuge. In geduckter Haltung fallen Ihre Kumpane nicht so leicht herunter. So kommen alle Mitglieder schnellstmöglich voran. Die Nodes laden Sie am schnellsten mit mehreren Link Guns gleichzeitig auf. Das spart ungeheuer Zeit und ebnet den Weg zum nächsten Ziel.

Taktisch vorgehen

Sie benötigen am ersten Node keine fünfzig Mann. Rücken Sie gleich weiter vor, wenn sich schon genügend Teammitglieder um den aktuellen Energieknoten kümmern. Nehmen Sie bei mehreren Möglichkeiten den strategisch wichtigeren – also wenn Sie dort ein gutes Fahrzeug bekommen oder Sie dann näher am gegnerischen Lager sind – zuerst ein. Andererseits ist es manchmal sinnvoll, den Gegner einen Punkt einnehmen zu lassen, um dann mit einem Luftangriff die Feinde auszuschalten und ihn anschließend selbst zu erobern.

Einnehmen der Basis

Gerade mit den kleinen Gleitern können Sie blitzschnell in die feindliche Basis eindringen. Lassen Sie die versammelte gegnerische Mannschaft stehen und fliegen Sie direkt zum Powercore. Wenn Sie beschossen werden, gehen Sie in den meist beengten Räumlichkeiten auf Crashkurs mit den Angreifern – das ist effektiver und geht schneller als mit dem Laser.

Die AVRIL-Rakete

Es ist nicht nötig, die Fahrzeuge die ganze Zeit über im Visier zu haben. Schießen Sie in die ungefähre Richtung des Gegners und gehen Sie wieder in Deckung. Kurz bevor die Geschosse über das Fahrzeug hinausfliegen, springen Sie hervor und leiten die Raketen auf das Vehikel. Das funktioniert besonders gut gegen Gleiter. Sie können auch präventiv vorausschießen, um schon eine Rakete in der Luft zu haben. Diese sind überraschend wendig und schaffen es daher, selbst noch vermeintlich verpasste Ziele zu treffen. Zwar kündigen Sie sich so bei aufmerksamen Gegnern an, das geht allerdings im allgemeinen Kampfgetümmel eher unter.

Die Adrenalin-Fähigkeiten

Die kleinen Pillen

In jeder Arena finden Sie Adrenalinkapseln. Jeder eingesammelte Muntermacher bringt Ihnen drei Adrenalin-Punkte. Wenn Ihr Stresshormon-Konto auf 100 Punkte angewachsen ist, können Sie eine der vier Möglichkeiten nutzen. Um die Superkräfte zu aktivieren, drücken Sie schnell die Tastenkombination.

Booster

- **Tastenkombination:** Zurück, zurück, zurück, zurück
- **Wirkung:** Ihr Recke erhält Gesundheits- und Rüstungspunkte
- **Dauer:** ~27 Sekunden
- **Beschreibung:** Während der gesamten Wirkungsdauer erhöht sich Ihre Lebensenergie in Fünferschritten. Sobald Ihr Schützling 199 Gesundheitspunkte besitzt, erhalten Sie Rüstungspunkte. Vorteil: Nachdem die Wirkung vorbei ist, behalten Sie die aktuellen Gesundheits- und Rüstungspunkte.

Tempo

- **Tastenkombination:** Vor, vor, vor, vor
- **Wirkung:** Ihr Kämpfer bewegt sich wesentlich schneller
- **Dauer:** ~18 Sekunden
- **Beschreibung:** Mit diesem Turbo-Kick sausen Sie im Eilschritt durch die Arena. Besonders empfehlenswert ist der Mega-Schub im CTF- und Bombing-Run-Modus.

Berserk

- **Tastenkombination:** Vor, vor, zurück, zurück
- **Wirkung:**
  - Die Schadenswirkung der Waffen wird um 20 Prozent erhöht.
  - Die Laufgeschwindigkeit wird erhöht.
- **Dauer:** ~27 Sekunden
- **Beschreibung:** Diese Fähigkeit macht Sie zur Ein-Mann-Armee – Sie richten mehr Schaden an und haben einen Vorteil durch die höhere Geschwindigkeit. Besonders sinnvoll ist der Modus, wenn Sie über eine gute Bewaffnung, viel Lebensenergie und volle Schilde verfügen.

Unsichtbar

- **Tastenkombination:** Links, links, rechts, rechts
- **Wirkung:** Ihre Spielfigur wird bis auf die Konturen transparent.
- **Dauer:** ~27 Sekunden
- **Beschreibung:** Geübte *UT*-Zocker erkennen „unsichtbare" Gegner sofort. Schließlich sieht man immer noch die Umrisse sowie den Namen. Nur bei Instagib-Partien empfehlenswert.

UT 2004 RICHTIG ANPASSEN



Vorsicht ist geboten! Bevor Sie die INI-Dateien verändern, müssen Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie davon anlegen. Eine unsachgemäße Veränderung kann das Spiel zum Absturz bringen oder zu schweren Fehlern beim Start führen.

Alle wichtigen Einstellungen von *UT 2004* sind in so genannten INI-Dateien gespeichert. Die zwei wichtigsten Dateien sind die „UT2004.ini" mit den Grafik- und Spieleinstellungen sowie die „User.ini", in der benutzerspezifische Dinge wie Tastaturbelegung und Mausgeschwindigkeit gespeichert sind. Sie finden diese im Spielunterordner „\System". Der Inhalt ist in diverse Blöcke (Pakete) aufgeteilt (zum Beispiel „[Engine.LevelInfo]"). Über diese in eckige Klammern gefassten Paketnamen finden Sie schnell den zu editie-

renden Abschnitt. Änderungen sind auf den Bildern fett dargestellt.

ÄNDERUNGEN IN DER UT2004.INI

Ladezeiten verkürzen

Sie sparen beim Laden von Karten einiges an Zeit, wenn Sie das Vorausladen der Skins in den Speicher deaktivieren, da sowieso nur ein Bruchteil der verfügbaren Skins tatsächlich benutzt wird. Hierzu setzen Sie den Wert „bDesireSkinPreload" im Paket „[Engine.Level Info]" auf „False".

```
[Engine.LevelInfo]
PhysicsDetailLevel=PDL_Low
MeshLODDetailLevel=MDL_Low
bLowSoundDetail=False
DecalStayScale=0.000000
bNeverPrecache=false
bShouldPreload=True
bDesireSkinPreload=False
```

Standardmodels aktivieren

Wer es leid ist, auf spargeldürre Models zu schießen, die zudem kaum auf den Karten sichtbar sind, bestimmt einfach ein Standardmodel für männliche und weibliche Charaktere. Die genaue Auswahl dieser Standardmodels wird später in der „User.ini" durchgeführt. Um die Standardmodels zu aktivieren, setzen Sie den Wert „bForceDefaultCharacter" im Abschnitt „[UnrealGame.DeathMatch]" auf „True".

```
[UnrealGame.DeathMatch]
MinNetPlayers=1
RestartWait=30
bTournament=False
bAutoNumBots=False
bColoredDMSkins=True
bPlayersMustBeReady=False
bWaitForNetPlayers=False
bAllowPlayerLights=True
bForceDefaultCharacter=True
```

Teamfarben verwenden

Damit die Models im Spiel etwas besser sichtbar werden, bietet Epic eigens integrierte Brightskins an, welche die Spieler in den jeweiligen Teamfarben einfärben. Hierzu muss ebenfalls im Paket „[UnrealGame.DeathMatch]" der Wert „bColoredDMSkins" auf „True" editiert werden.

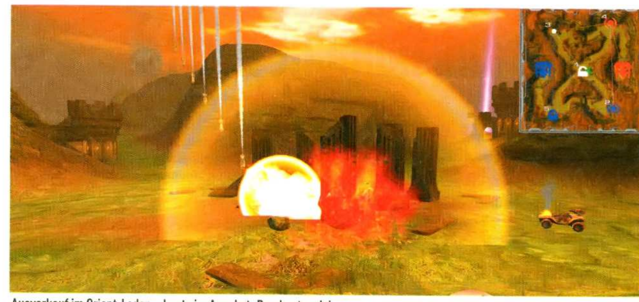
ÄNDERUNGEN IN DER USER.INI

Standardmodels festlegen

Hier lässt sich nun festlegen, welches Model für die männlichen und weiblichen Charaktere als Standard gelten soll. Als Modelname können Sie jedes in *UT 2004* vorkommende Model eintragen. Bei diesem Beispiel sind zwei besonders korpulente und damit gut sichtbare Models vorgegeben. In dem Paket „[XGame.xPawn]" und im Paket „[Unreal Game.UnrealPawn]" wird „PlacedCharacterName=Gorge" und „PlacedFemaleCharacterName=Rylisa" eingetragen.

Sound optimieren

Wenn Sie Ihre eigenen Schritt-Soundeffekte nerven und Sie lieber dem Gegner lauschen wollen, setzen Sie in den beiden oben genannten Paketen auch noch den Wert „bPlayOwnFootsteps" auf „False".



Ausverkauf im Orient-Laden – heute im Angebot: Bombenteppiche.

Bei Profis sind Lichteffekte und Grafikpracht tabu

Wo andere über die tollen Grafikeffekte und Texturen staunen, sehen Profispieler nur glatte, karge Wände und möglichst gar keine animierten Effekte auf der Karte. Alles ist hier auf Spielgeschwindigkeit und ein frühes Erkennen des Gegners optimiert. Setzen Sie im Spielmenü die Grafikpracht dementsprechend herunter.

Eine optimale Tastenbelegung ist die halbe Miete

Um alle wichtigen Waffentasten problemlos erreichen zu können, ist es sinnvoll, diese rings um die Bewegungstasten anzuordnen. Gerade bei diesem schnellen Shooter kommt es auf jede Sekunde an, die über Leben und Tod entscheiden kann. Wenn Sie zum Beispiel „W", „E", „R" und „D" für die Bewegung nach links, vorwärts, rechts und rückwärts belegen, können Sie „Q", „A", „S", „T", „F" und „G" ideal für Waffen nutzen.

WICHTIGE GEGENSTÄNDE IM SPIEL

Im Spiel gibt es einige Gegenstände, die in regelmäßigen Abständen nach dem Einsammeln wieder erscheinen. Diese so genannten Power-ups sind besonders wichtig und werden daher von Profispielern stets aufgesammelt, sobald sie erscheinen. Es gibt insgesamt drei dieser Power-ups: den kleinen Schild, den großen Schild und den Double Damage.

Kleiner Schild (50er)



Der kleine Schild ist das schwächste Power-up und erscheint alle 27,5 Sekunden nach dem Einsammeln erneut. Es bringt einen einmaligen Rüstungszuwachs von 50 Trefferpunkten.

Großer Schild (100er)



Der große Schild ist das stärkste Schild-Power-up und erscheint alle 55 Sekunden nach dem Einsammeln wieder neu. Beim Einsacken gibt es einen einmaligen Rüstungszuwachs von 100 Trefferpunkten.

Double Damage



Dieses Power-up beeinflusst die Schadenswirkung aller Waffen. Wie der Name andeutet, wird diese verdoppelt – die Double Damage ist damit das wichtigste Power-up. Einmal eingesammelt, hält die Double-Damage-Wirkung 30 Sekunden an und es dauert satte 82,5 Sekunden, bis die Double Damage erneut erscheint.

MICHAEL „SK|SOLO" THIELE,
BJÖRN „SK|HORNY" AGEL,
RALPH WOLLNER, ANSGAR STEIDLE





Fahren Sie die Grafikpracht zugunsten höherer Bildwiederholraten in den Keller. Wenn Sie sich mit anderen Spielern messen, stören die Details nur und hemmen den Spielfluss.

Kleine Waffenhandling-Schule

In *UT 2004* gibt es zehn normale Waffen, die jeweils mit zwei Feuermodi ausgestattet sind. Sie sollten Ihre Waffenwahl immer den Kartengegebenheiten anpassen. Auf offenen Karten empfiehlt es sich, zuerst die Shock Rifle oder die Lightning Gun im Anschlag zu haben und den Gegner möglichst lange damit auf Distanz zu halten. Auf engeren, verwinkelten Karten empfehlen sich die Flak oder der Raketenwerfer. Wenn Sie den Gegner auf wenige Lebenspunkte gebracht haben, sollten Sie auf die Link Gun oder auf die Minigun wechseln, um ihm den Rest zu geben.

Shieldgun

Feuermodi (primär/sekundär): Aufladbarer Plasmastoß für Nahkampf/Shieldmodus

Im Shieldmodus kann diese Waffe Energiegeschosse abwehren und Schaden durch andere Waffen vermindern. Außerdem verwendet man sie zum Abfangen von tiefen Sprüngen oder Stürzen. Im Primärmodus ist die Shieldgun eine gefährliche Nahkampfwaffe und kann darüber hinaus auch als Sprungkraftverstärker eingesetzt werden.



Sturmgewehr

Munition (Start/maximal): 100 Schuss, 4 Granaten
Feuermodi (primär/sekundär): Sturmgewehr/Granatwerfer
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 7/7/49
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 63/1,2/76

Das Sturmgewehr ist die Startwaffe und recht schwach in ihrer Wirkung. Im Sekundärmodus können Granaten mit unterschiedlicher Geschwindigkeit – je nach Aufladedauer – verschossen werden. Das Verlinken eines weiteren Sturmgewehrs verdoppelt die Feuerkraft.



Biorifle

Munition (Start/maximal): 20/50
Feuermodi (primär/sekundär): Giftiger Schlamm/aufladbarer giftiger Schlamm
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (Primär): 35/4/140
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 220/0,4/88

Die Biorifle eignet sich besonders auf engen Karten, um dem Gegner mit voll aufgeladenem Sekundärmodus einen saftigen Schaden zuzufügen.



Shock Rifle

Munition (Start/maximal): 20/50
Feuermodi (primär/sekundär): Lichtschneller Plasmastrahl/Plasmaball
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 45/1,6/72
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 36-40/1,9/68-76

Der sehr schnelle Primärschuss hält den Gegner perfekt auf Distanz, da er ihn auch etwas zurückwirft. Die Plasmabälle lassen sich mit dem Primärschuss in gewaltige Explosionen mit hoher Schadenswirkung zerlegen. Eine ideale Waffe für die Mittel- bis Weitdistanz.



Link Gun

Munition (Start/maximal): 70/220
Feuermodi (primär/sekundär): Plasmaball/begrenzter Plasmastrahl
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 30/5,5/165
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 9/9/81

Die schnellen Plasmabälle eignen sich hervorragend für den Nahkampf und erzielen dort eine hohe Schadenswirkung. In Händen von geübten Spielern kann der Sekundärmodus den Gegner wahrhaft festhalten (Lockdown) und schnell ins Jenseits befördern.



Minigun

Munition (Start/maximal): 150/250
Feuermodi (primär/sekundär): Schnelles Streu-MG/langsameres, genaues MG
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 6-8/16/96-128
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 14-16/5,5/77-88

Eine sehr gute Waffe für die Mittel- bis Nahdistanz, wo der primäre Schussmodus einen enormen Schaden anrichtet. Der sekundäre Schussmodus lässt sich gut für Gegner mit wenig Lebensenergie auf größere Distanz anwenden.



Flak Cannon

Munition (Start/maximal): 15/35
Feuermodi (primär/sekundär): Flaksplitter/Flakball
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 117/1,3/152
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 90-120/1/90-120

DIE Nahkampfwaffe schlechthin. Der primäre Flaksplittermodus eignet sich nahezu perfekt für sehr kurze Distanzen und lässt dem Gegner bei einem Volltreffer keine Chance. Der Flakball wird gerne für Präventivschüsse für die Nah- bis Mitteldistanz eingesetzt und erzielt ebenfalls eine sehr große Schadenswirkung.



Raketenwerfer

Munition (Start/maximal): 12/30
Feuermodi (primär/sekundär): Schnelle Raketen/aufladbare Raketen (maximal drei)
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (primär): 90-95/1,3/117-123
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde (sekundär): 270/0,5/135

Eine sehr starke Nahkampfwaffe, die dem Gegner mit ihren schnellen Raketen kaum Möglichkeiten zum Ausweichen lässt. Tipp: Während des Aufladens der Raketen im Sekundärmodus möglichst lange auf einen Fehler (zu frühes Springen oder Ausweichen) des Gegners warten und dann vernichtend zuschlagen.



Lightning Gun

Munition (Start/maximal): 15/40
Feuermodi (primär/sekundär): Lichtschneller Blitzstrahl/Zoommodus
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde: 70 (140 Kopftreffer)/0,7/49 (98 Kopftreffer)

Sehr schöne Distanzwaffe mit hoher Schadenswirkung. Mit einiger Übung auch im Nahkampf gut zu gebrauchen. Möglichkeit, mit einem Kopfschuss beim Gegner den doppelten Schaden zu verursachen. Treffen ist allerdings Pflicht.



Scharfschützengewehr

Munition (Start/maximal): 15/35
Feuermodi (primär/sekundär): Scharfschützengewehr/Zoommodus
Schaden pro Schuss/Schuss pro Sekunde/Schaden pro Sekunde: 60 (120 Kopftreffer)/0,9/54 (108 Kopftreffer)

Ebenfalls eine starke Distanzwaffe, jedoch für den Nahkampf ungeeigneter, da sie eine sehr lange Waffenwechselzeit besitzt und man relativ lange „nackt" dasteht. Bei einem Kopfschuss besteht die Chance auf doppelten Schaden.



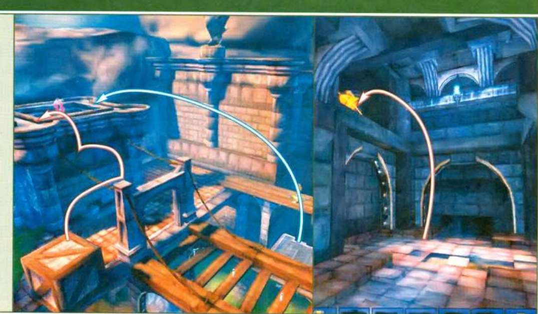
DM-1on1-Albatross

Diese Karte ist eher klein und eignet sich sehr gut für ein Duell zwischen zwei Spielern. Im Deathmatch mit mehreren Spielern oder gar im Team Deathmatch wird diese Map eher selten gespielt. Es gibt alle Waffen auf dieser Karte. Auch die wichtigen Items sind alle vertreten. Der Double Damage liegt in der Mitte der Karte auf einem Turm. Dorthin gelangen Sie entweder durch einen Aufzugssprung von dem Aufzug beim kleinen Schild aus oder per Doppelsprung über die Kiste. Der Superschild liegt in den Katakomben im unteren Teil der Karte. Um den Gegner zu überraschen, holen Sie es sich mit einem Shieldgun-Sprung.

Taktik

Der entscheidende Punkt Ihrer Taktik für diese Map besteht darin, die beiden wichtigsten Items (Double Damage und Superschild) zu kontrollieren. Spielen Sie in den Katakomben am Superschild mit der Flak – die Waffe ist in den engen Gängen unschlagbar. Wenn Sie die Katakomben verlassen, benutzen Sie in dem eher freien Gelände am besten die Minigun und die Shock Rifle, um den Gegner zuverlässig auf Distanz auszuschalten.

Demo auf DVD: albatross.demo4



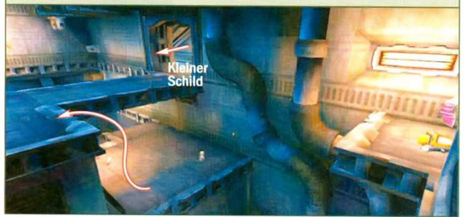
DM-1on1-Trite

Auch diese Karte ist eher klein und eignet sich somit ebenfalls gut für ein Duell oder für ein spannungsgeladenes Deathmatch mit mehreren Spielern. Eine Besonderheit der Karte besteht darin, dass der Superschild in einem Raum liegt, der nur einen Zugang besitzt.
Das ist ideal für eine Falle. Begrüßen Sie den Spieler, der den Schild genommen hat, mit einer Shock-Combo, sobald er den Raum wieder verlassen will. Auf der unteren Ebene der Map befinden sich die beiden starken Nahkampfwaffen Flak Cannon und Raketenwerfer sowie einige Gesundheitspacks. In dem eher verwinkelten unteren Teil der Karte sind genau diese beiden Waffen die richtige Wahl. Nutzen Sie sie ausgiebig. Die obere Etage ist aber mindestens genauso wichtig. Hier befindet sich neben der Lightning Gun der Double Damage. Einen Dodge weiter vom Schadensverstärker befindet sich ein Gang, in dem der kleine Schild liegt, und darunter finden Sie die beste Allroundwaffe: die Minigun.



Taktik

Eine vielversprechende Taktik besteht darin, genau diesen oberen Teil der Map unter Ihre Kontrolle zu bringen. Hier gibt es zwei starke Gegenstände, die Ihnen zusätzliche Durchschlagskraft und auch zusätzlichen Schutz bieten – eine für Ihre Gegner sehr tödliche Kombination. Der untere Teil der Karte ist schwer zu kontrollieren – sehen Sie sich beim Superschild vor.





DM-Deck17

Deck17 ist eine sehr offene Karte – hier ist also Distanzkampf angesagt. Shock- und Sniper Rifle sind die klar dominierenden Waffen. Auf einem Steg über der Lava in der Mitte der Map liegt der Superschild. Man kann diesen auch über das auf der untersten Ebene der Map platzierte Jumppad mit einem Satz holen. Hierzu springen Sie von der zur Lava zeigenden Seite des Pads ab und versuchen, die mittlere Rampe von unten zu berühren. Wenn Sie das geschafft haben, landen Sie direkt auf dem Steg. Dieser Sprung ist sehr schwierig. Hier hilft nur Üben, Üben, Üben.
Mit einem weiteren Trickjump können Sie gut den Double Damage einheimsen. Benutzen Sie eine Wand in der Nähe des Double Damage und führen Sie von dort einen Walljump aus, so landen Sie genau auf der Kiste.
Mit einem ähnlichen Jump holen Sie sich den kleinen Schild am Aufzug. Lassen Sie sich bei der Shock Rifle an der Wand herunterfallen und vollführen Sie einen Wall-Dodge in Richtung Kistenstapel. So kommen Sie schnell an Rüstung und überraschen Widersacher, die sich unten am Aufzug aufhalten.
Ein weiteres wichtiges Manöver ist es, von dem rechten Steg, der nach oben führt, in die Fenster zu dodgen. So kürzen Sie ab, überraschen den Gegner und schneiden ihm den Weg ab. Umgekehrt hopsen Sie vom Teleporter aus in die Fenster. Dieser Sprung eignet sich besonders dazu, um Verfolger abzuschütteln.

Demos auf DVD: deck-armor.demo4, deck-amp.demo4, deck-jumpad.demo4, deck-fenster.demo4



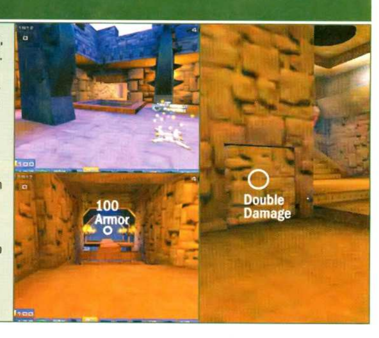
DM-Curse4

Wie Sie auf dem Bild sehen, ist der Superschild in der Wand versteckt. Wenn Sie den vorderen Aufzug nach oben nehmen, laufen Sie geradewegs darauf zu. Seien Sie vorsichtig, hier lauern oft hinterlistige Spieler ihren ahnungslosen Opfern auf. Mit der Shock Rifle, die in der Mitte der oberen Ebene liegt, lassen sich sehr viele Punkte an den Mitspielern machen, die die Aufzüge hochkommen. Vergessen Sie aber nicht, sich regelmäßig mit dem großen Schild auszurüsten. Es gibt noch eine weitere wichtige Stelle auf der Map, die Sie kennen sollten. Auf der unteren Ebene ist in der Wand der Double Damage versteckt – ganz ähnlich wie bei der Rüstung. Schießen Sie auf die Wand an der markierten Stelle im Bild und eine Tür öffnet sich, die den Schadensverstärker freigibt.

Taktik

Die Kontrolle der oberen Ebene ist der Schlüssel zum Sieg auf dieser Map. Dies gilt für alle Spielmodi, sei es 1on1, Deathmatch oder gar Team Deathmatch. Zu der oberen Position gelangt man auf normalem Weg nur durch die zwei Aufzüge auf der Map.

Tipp für Fortgeschrittene: Überraschen Sie doch einfach den Gegner, der auf der oberen Ebene die Aufzüge kontrolliert. So gelangen Sie nach oben : Vollführen Sie vom Raketenwerfer aus einen Shieldgun-Sprung. So fallen Sie Ihrem Gegner in den Rücken und verbuchen einen weiteren Frag auf Ihrem Konto.

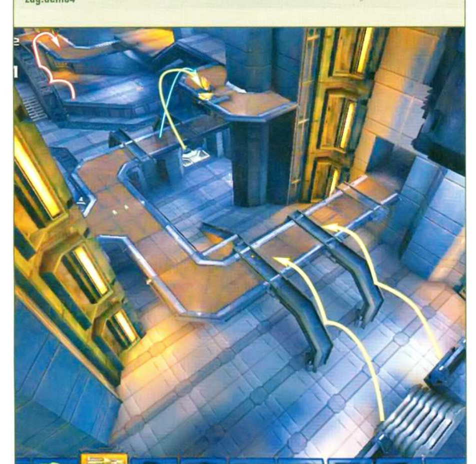


DM-Goliath

Auf dieser neuen Karte gibt es sehr viele Trickjumps, die Sie in den nächsten Zeilen kennen lernen werden. Diese Karte ist die offenste von allen Szenarien in *UT 2004*. Die Distanzwaffen (Shock Rifle, Lightning Gun und Minigun) sind daher erste Wahl.

Der Schwerpunkt liegt auf den zwei zentralen Bereichen. Zunächst wäre da das Gebiet rund um den Superschild, welcher sehr offen auf einer Rampe liegt. Unter dem Superschild finden Sie auch gleich die Lightning Gun, die beste Waffe auf dieser Map. Versuchen Sie, diese beiden Items unter Ihre Kontrolle zu bringen. Dies ist aber nicht ganz einfach, da der Superschild schwierig zu erreichen ist. Hierzu gibt es eine Menge von effektiven und unterschiedlich schweren Trickjumps.
Der einfachste ist im hinteren Teil des Bildes zu erkennen: Vollführen Sie einen einfachen Doublejump auf die kleine, kaum zu erkennende Röhre neben der Säule. Von dort aus kommen Sie ohne Probleme zum Shield. Die Alternative besteht in einem Shieldgun-Sprung von der mittleren Ebene. Die schwierigste, aber auch spektakulärste und schnellste Methode: Kombinieren Sie einen Aufzugssprung mit einem Shieldgun-Sprung (grüner Pfeil). Hierzu laden Sie wie gewohnt Ihre Shieldgun wie bei einem normalen Shieldgun-Sprung auf, gehen dann auf den Aufzug und vollführen einen Aufzugssprung. Beim Absprung feuern Sie die Shieldgun ab. So kommen Sie schnell sehr hoch und landen direkt auf dem Superschild.
Unter Ihre Kontrolle bringen sollten Sie auch den zweiten wichtigen Teil der Karte: das Areal um die Shock Rifle, die zweitstärkste Waffe auf der Map. Neben ihr liegt direkt der leichte Schild. Hier gibt es sogar noch einige Gesundheitsflakons, mit denen Sie sich weiter stärken können. Von der Shock Rifle aus links um die Ecke rüsten Sie sich mit Double Damage aus.

Demos auf DVD: goliath1.demo4, goliath2.demo4, goliath-redeemer.demo4, goliath-aufzug.demo4



DM-Rankin



Diese Karte wurde in der *UT 2004*-Demo mitgeliefert und zählt bis heute zu den meistgespielten Szenarien. Auf dieser Karte entsteht ein sehr schneller Spielfluss. Durch die Rampen kommen Sie in kürzester Zeit von einem Punkt zum andern. Durch einen einfachen Dodge an die Rampe gelangt man eine Ebene höher. Dadurch kürzen Sie ab und schneiden Ihrem Rivalen den Weg ab. Der Superschild liegt in einer Sackgasse am Ende eines langen Ganges. Beim Einsammeln ist jedoch Vorsicht geboten, da Sie auf dem Präsentierteller sitzen und dem Feuer der Gegner schutzlos ausgeliefert sind. Außerdem können Sie sich durch ein Loch in der Decke von oben auf den Superschild herunterfallen lassen, um ihn einem Gegner wegzuschnappen. Dieses Loch ist zusätzlich ein Fluchtweg aus der Sackgasse, durch den Sie mithilfe eines Shieldgun-Sprungs elegant aus der Gefahrenzone entkommen.

Taktik

Halten Sie sich auf der oberen Ebene auf. Hier können Sie schnell nacheinander die starke Minigun, den kleinen Schild und die Lightning Gun holen. Von dort lassen Sie sich dann auf den Double Damage, der eine Etage tiefer liegt, fallen. An den Superschild sollte man sich nur mit etwas Übung heranwagen – ein riskanter Ort.

Demos auf DVD: rankin-allgemein.demo4, rankin-belt.demo4, rankin-aufzug.demo4



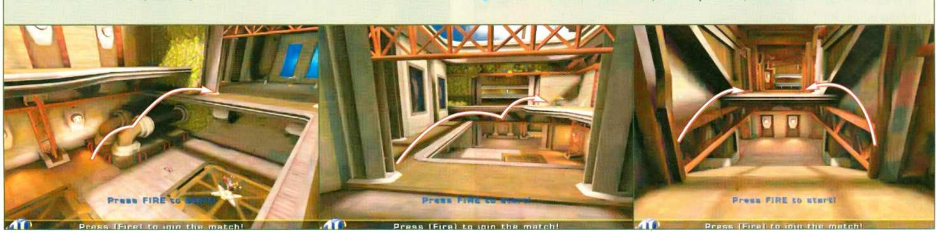
DM-DE-Ironic

Diese Karte ist eine der wenigen, auf der es keinen Double Damage gibt. Die Kontrolle des großen und des kleinen Schildes ist also sehr wichtig. Die dominierenden Waffen sind hier ganz klar die Flak und die Shock Rifle. In den oberen Gängen und am Superschild gibt es für Ihren Gegner kaum eine Möglichkeit, den Splittern der Flak auszuweichen – nutzen Sie dies aus. Andererseits müssen Sie aber genauso aufpassen, nicht das Opfer der gegnerischen Flaksplitter zu werden, wenn Sie den Superschild holen. Aber auch einige wichtige Trickjumps sind auf dieser Map zu finden, etwa der Sprung vom Raketenwerfer direkt zur Shock Rifle hoch. Hierzu dodgen Sie einfach auf die neben dem Raketenwerfer zu findende Röhre und vollführen in der Luft einen zusätzlichen Sprung – so landen Sie bei der Shock Rifle.
Direkt von der Shock Rifle aus folgen die nächsten zwei Trickjumps. Der erste bringt Sie auf schnellstem Wege direkt zur Lightning Gun hoch. Hierzu führen Sie einen Walljump von der linken Kante der Wand bei der Shock Rifle aus (siehe Bild).
Wenn Sie von der Shock Rifle ein paar Schritte nach links gehen, sehen Sie oben vor sich ein paar Gesundheitsphiolen, die eine Etage höher liegen. Auch hier kann man nach demselben Prinzip einen Walljump machen und so den Höhenunterschied überbrücken. Dieser Sprung eignet sich hervorragend, um Ihren Gegnern in den Rücken zu fallen, die gerade die Phiolen einsammeln wollen.

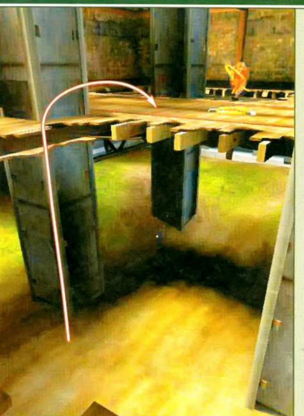
Taktik

Holen Sie sich den Superschild und machen Sie sich zum kleinen Schild auf. Unterwegs können Sie gut mit der Shock Rifle einige Punkte machen. Nachdem Sie dann den kleinen Schild unter Kontrolle haben, kehren Sie wieder zum Superschild zurück. Durch dieses Pendeln zwischen den beiden Powerups sichern Sie sich einen großen Vorteil gegenüber Ihren Mitspielern.

Demos auf DVD: ironic-rocket.demo4, ironic-sniper.demo4, ironic-vials.demo4



DM-Corrugation



Corrugation ist eine eher große Map, auf der alle Waffen und alle Power-ups zu finden sind. In der Mitte der Karte auf der oberen Ebene liegt der große Schild. Dieser ist schwierig zu kontrollieren, da er von allen vier Seiten angegriffen werden kann. Außerdem können Sie sich noch von der unteren Ebene mit einem Shieldgun-Sprung den Superschild holen und so einen unaufmerksamen Gegner überraschen.

Direkt neben dem Raum, wo der Superschild zu finden ist, befindet sich die kleine Variante und eine Minigun. Wegen der offenen Struktur der Map ist die Minigun eine sehr starke Waffe und daher ist es sinnvoll, sich diese Position zu sichern, zumal noch sehr viele Adrenalin-Pillen unmittelbar in der Nähe liegen. Somit ist ein schneller Booster garantiert. Von der unteren Ebene können Sie zügig zu dem kleinen Schild gelangen, wie auf dem Screenshot demonstriert wird. Durch mehrere Doppelsprünge kommen Sie einfach nach oben und sparen sich einen weiten Weg über die Aufzüge.

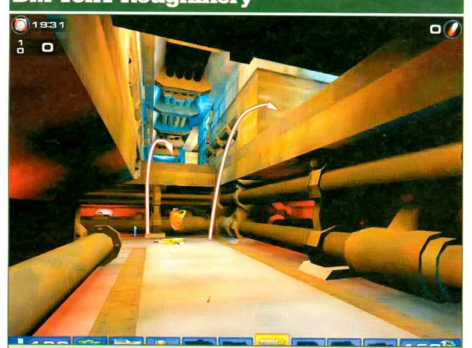
Wenn Sie von dem kleinen Schild aus nach links gehen, gelangen Sie zum Raketenwerfer. Unter diesem liegt der Double Damage, mit dem Sie Ihren Gegnern kräftig einheizen.

Taktik

Durch die Kontrolle der beiden nahe liegenden Power-ups kleiner Schild und Double Damage sind Sie einmal mehr auf der Siegerstraße.



DM-1on1-Roughinery



Roughinery ist eine sehr verwinkelte Karte mit einigen taktischen Besonderheiten. Auf der unteren Ebene finden Sie den Superschild in einer Sackgasse. Auf dem Rückweg sind Sie dem feindlichen Feuer schutzlos ausgeliefert. Deshalb empfiehlt es sich, einen Shieldgun-Sprung aus dem Graben zu machen. So überlisten Sie Ihre Gegner, die beim einzigen normalen Ausgang auf Sie warten werden, um Sie gebührend in Empfang zu nehmen.

Von der unteren Ebene aus gelangen Sie über die vielen Rampen schnell nach oben, wo Sie sich (nachdem Sie den großen Schild geholt haben) auch aufhalten sollten. Hier finden Sie die starke Lightning Gun und auch den kleinen Schild. Unter der Rüstung liegt die Shock Rifle. Mit diesen beiden Waffen ausgerüstet, sind Ihnen viele Abschüsse auf dieser sehr fernkampfbetonten Karte sicher. Nur wenn Sie sich nach unten in den Graben begeben, sollten Sie auf eine der Nahkampfwaffen wie Flak oder Raketenwerfer umschalten. Übrigens: Wenn Sie sich mit dem Raketenwerfer ausrüsten, finden Sie ein paar Schritte weiter auch den Double Damage.

Taktik

Um diese Karte perfekt zu beherrschen, müssen Sie nur noch den auf dem folgenden Screenshot dargestellten Aufzugssprung lernen. Hier können Sie sich mit Gesundheitsphiolen ausrüsten und in aller Ruhe von der erhöhten Position aus Ihre Mitspieler mit der Lightning Gun ausschalten. Außerdem liegt direkt unter Ihnen nun der kleine Schild, den Sie sich mit einem Sprung schnappen, um Ihre Lebensdauer zu erhöhen.

Demo auf DVD: roughinery.demo4



DM-1on1-Squader

Squader lässt sich in zwei Bereiche aufteilen. Im ersten liegt der Superschild in einem großen, offenen Raum an der hinteren Wand. Hier ist klar die Shock Rifle die beste Waffe. Wenn Ihr Gegner diesen Schild genommen hat, ist er schutzlos Ihren Shock-Combos ausgeliefert. Dasselbe gilt natürlich auch für Sie, deswegen sollten Sie hier Vorsicht walten lassen und bereit sein, möglichst schnell auf die Shieldgun zu wechseln, um den Schaden abzuhalten. Der zweite wichtige Teil der Map liegt beim kleinen Schild. Unter dem Schild liegen die starke Shock Rifle und zahlreiche Gesundheitsphiolen.

Außerdem finden Sie noch ein Jumpad, welches Sie zu dem Double Damage katapultiert. So ausgerüstet, sind Ihnen die Punkte sicher. Als Waffe ist hier generell die Flak zu empfehlen, mit Ausnahme des Bereichs rund um den Superschild.

Taktik

Wenn Sie den Superschild genommen haben, machen Sie mit einer aufgeladenen Shieldgun einen Sprung, der Sie direkt eine Etage höher zum Raketenwerfer bringt. Von hier aus sind es nur zwei Schritte und Sie sind wieder am kleinen Schild. Eine sehr gute Abkürzung, die aber nicht ganz leicht zu erlernen ist.

Demo auf DVD: squader.demo4



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sam geht wieder auf die Jagd. Wir waren für Sie an vorderster Front dabei, damit Sie sicher ans Ziel kommen. Viel Spaß mit unserem Wegweiser durch den Action-Adventure-Knaller Splinter Cell: Pandora Tomorrow!

Allgemeine Tipps

1. Lassen Sie keine ausgeschalteten Gegner herumliegen. Gönnen Sie Ihren Opfern ein dunkles Plätzchen für die letzte Ruhe.
2. Laufen Sie stets geduckt. So bewegen Sie sich am unauffälligsten.
3. Sams bester Freund ist die Dunkelheit. Wenn es zu hell ist, schauen Sie nach Lichtern, die Sie entweder ausschalten oder ausschießen.
4. Es gibt immer mehrere Möglichkeiten, eine Situation zu meistern. Hier ist Experimentierfreude gefragt. Diese Lösung ist nicht der einzige Weg, um Sams nervenaufreibende Missionen zu lösen.

MISSION1: DILI, OSTTIMOR

Der Weg zur Botschaft

Klettern Sie den Steg hoch und folgen Sie dem Weg, bis Sie zu einer Leiter gelangen. Oben angekommen, ergreifen Sie das Seil zu Ihrer Rechten und hangeln sich auf die gegenüberliegende Seite. Das Haus auf der linken Seite erreichen Sie mit einer geschickten Kletterübung am Rohr über Ihnen. Im Gebäude knacken Sie das Schloss der Tür. Anschließend klettern Sie die Stange hoch und steigen durch die Gitterluke. Gehen Sie durch den Durchgang ins Freie. Ducken Sie sich, schleichen Sie unter dem Steg hindurch und gehen Sie zu dem Haus vor Ihnen. An der Treppe sammeln Sie die Munition ein. Stellen Sie sich mit dem Rücken an den Zaun, um sich durch den schmalen Durchgang zu zwängen. Dahinter befindet sich eine Wache. Führen Sie eine SWAT-Drehung aus, um auf die andere Seite des Zauns zu gelangen. Ziehen Sie nun Ihre Waffe und schießen Sie das Licht aus. Die Wache präsentiert Ihnen nach kurzem Warten ihren Rücken. Schleichen Sie sich an, schnappen Sie sich den Bösewicht und schlagen Sie ihn k. o. Schalten Sie Ihr Wärmebildgerät ein, um die Minen zu entdecken, und schleichen Sie sich rechts unter dem Steg vorbei. Das nächste Minenfeld umgehen Sie, indem Sie sich an der Dachrinne entlanghangeln. Nach kurzem Marsch erreichen Sie einen schmalen Durchgang. Springen Sie mit dem Spagatsprung nach oben und ziehen Sie sich am Sims hoch. Klettern Sie nach unten zum Ententeich. Um den Tümpel sicher zu durchqueren, schießen Sie zuerst die Lichter aus. Dann schleichen Sie geduckt unter der Brücke durch und steigen rechts aus dem Wasser. Achtung: Die Wachen sind hier besonders aufmerksam! Greifen Sie sich die Wache beim Haus. Sobald der Gegner ausgeschaltet ist, kommt ein zweiter aus dem Haus. Warten Sie einfach ein paar Sekunden, bis der Bösewicht sich wieder zurückgezogen hat. Klettern Sie dann über die Mauer, um zur Botschaft zu gelangen.

Wo finde ich Douglas Shetland?

Die oberste Etage des Anwesens erreichen Sie über die zwei Leitern am Außengerüst. Anschließend stellen Sie sich geduckt an die Wand und schleichen am ersten Fenster vorbei. Am zweiten Fenster warten Sie, bis der Bösewicht am Fenster von Ihnen wegschaut. Führen Sie dann eine SWAT-Drehung aus, um unentdeckt zu bleiben. Nach kurzer Zeit erreichen Sie das Ende des Simses. Klettern und hangeln Sie sich auf den Balkon. Zu seinem Pech kehrt der Bösewicht Ihnen während des Verhörs den Rücken zu. Diese Einladung nehmen Sie dankend an und erledigen den Gegner leise. Reden Sie dann mit Douglas.

Wie komme ich zu Ingrid?

Gehen Sie durch die Tür beim Balkon. Rechts steht eine Wache, die ihre volle Aufmerksamkeit den Sternen widmet und deswegen selbige gleich vor Augen haben wird. Gehen Sie den langen Gang entlang. Bevor Sie die Treppe hinabsteigen, schießen Sie oben die Lichter aus. Unten angekommen, heißt es wieder Glühbirnen zerballern. Im Schutze der Dunkelheit sollten Sie anschließend problemlos die Wache nahe der Treppe erledigen können. Wenn Sie alle Lichter ausgeschossen haben, können Sie mit Leichtigkeit an den beiden Wachen vorbeischleichen. Vorsicht vor den Glasscherben – diese verursachen Geräusche, die Sam verraten. Nach dem Balkon geht es zu Ihrer Linken weiter. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie durch die große Tür nach draußen. Hören Sie auf Ihren Chef und manövrieren Sie Sam durch den Lichtkegel auf die andere Seite. Bevor Sie die Tür öffnen, aktivieren Sie Ihre Nachtsicht, folgen der Wand bis zu dem Geschütz und schalten dieses ab. Nach der Tür gehen Sie leise nach oben und erledigen den Wachposten, der nichts ahnend in die Prärie schaut. Links im Raum befindet sich Ingrid.

Nichts wie raus hier

Klettern Sie aus dem Fenster. Die Wache können Sie kurzerhand mit einem Kopfschuss erledigen. Benutzen Sie die Leiter links und schalten Sie den ersten Scheinwerfer aus. Schleichen Sie weiter geradeaus und durch den sicheren Schatten an dem Gegner vorbei. Warten Sie, bis er sich vom Scheinwerferturm abwendet, und knipsen Sie auch hier das Licht aus. Flüchten Sie über den Bootssteg zum rettenden Schlauchboot.

MISSION 2: SAULNIER TIEFTEMPERATURTECHNIK, PARIS, FRANKREICH

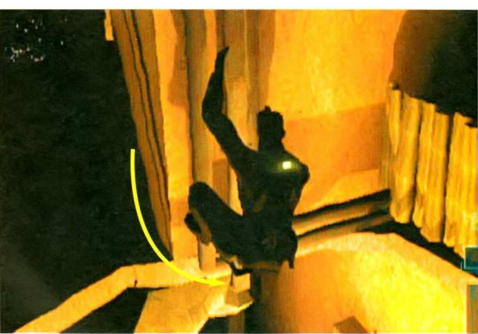
Wie komme ich in die Anlage hinein?

Klettern Sie die Leiter hinab und laufen Sie bis an die Ecke. Überraschen Sie die Wache von hinten. Anschließend klettern Sie von vorne auf die U-Bahn und schießen sämtliche Neonlichter aus. Springen Sie über die Luke in die U-Bahn und sorgen Sie auch hier für Dunkelheit. An den beiden Wachen können Sie an der Außenseite der U-Bahn vorbeischleichen. Achtung: Etwa alle 20 Sekunden fährt eine U-Bahn vorbei, die kurzzeitig Licht auf verdunkelte Stellen wirft. Suchen Sie sich ein sicheres Plätzchen und harren Sie aus, bis der Spuk vorbei ist. Anschließend gehen Sie um die Ecke bis zum Brand. Zufälligerweise handelt es sich bei den Leitungen über dem Feuer um Wasserrohre. Schießen Sie auf die Rohre. Gehen Sie durch die Wasserfontänen bis zur Tür.

Wo geht's zum Sicherheitsterminal?

Beobachten Sie die Wache hinter der Tür mit Ihrer flexiblen Optik. In einem günstigen Moment huschen Sie schnell ins Zimmer und ver-

R
S
T



Den Eingang zur Botschaft erreichen Sie nur mit einer Klettereinlage. Schwingen Sie an den Wasserleitungen auf den nächsten Balkon, um dann durch die Tür ins Innere zu gelangen.



Um nicht gesehen zu werden, müssen Sie sich in den grellen Lichtkegel begeben. So kann die Wache mit dem Nachtsichtgerät Sie nicht erkennen und Sie gelangen in den Hof zur Dolmetscherin.


Huschen Sie in einem günstigen Moment vor und klettern Sie über die Leiter auf das Dach des U-Bahn-Waggons.


Steigen Sie über und durch die Regale, um sicher und ungesehen zur anderen Seite des Raums zu gelangen.


Am Rohr entlang kommen Sie trotz der drei Wachen unbemerkt auf die andere Seite des Raums.

stecken sich rechts in der Ecke. Wenn sich der Gegner nähert, können Sie ihn problemlos per Kopfschuss ruhig stellen. Im folgenden Raum befinden sich mehrere Wachen. Am besten zerstören Sie zuerst sämtliche Lichter, um dann ungehindert in den nächsten Raum vorzudringen. Knacken Sie hier zunächst das Schloss. Die Wachen sind äußerst aufmerksam. Neben der Tür befindet sich ein Rohr. Hangeln Sie daran zur anderen Seite des Raumes. Lassen Sie sich vom Rohr herabbaumeln und schießen Sie das linke Licht aus. Um unbemerkt in den nächsten Raum vorzudringen, zerlegen Sie noch die Neonröhre in dem Raum, vor dem Sie sich gerade aufhalten. Im Schutz der Dunkelheit huschen Sie nun links um die Ecke. Vorsicht: Prägen Sie sich die Routen der Wachen ein, um ihnen nicht in die Arme zu laufen. Nachdem Sie die Tür geöffnet haben, erledigen Sie die zwei Feinde, die gerade dabei sind, die PCs kaputtzuschießen.

Wie entschärfe ich die Bombe?

Laufen Sie aus dem Raum heraus und den Gang entlang. Warten Sie kurz vor dem Lampenschein am Boden. Zwei Gegner sehen kurz nach dem Rechten. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie schießen die beiden ab, um Zeit zu gewinnen, oder Sie warten, bis Sie ungestört das Schloss an der Tür links im Gang knacken können.

Wie bekomme ich Zugriff auf die Datenbank?

Folgen Sie dem Gang und gehen Sie durch die Tür. Nach den ersten Treppenstufen entdecken Sie oben einen Bewegungsmelder. Umgehen Sie diesen, indem Sie ganz langsam und geduckt daran vorbeischleichen. Wenn sich die Wache im nächsten Raum entfernt, schießen Sie das Licht hinter der Doppeltür aus. Sie können nun in Ruhe das Schloss mit dem Dietrich bearbeiten. Gleich hinter der linken Tür befindet sich der Raum, in dem der Computer mit der Kundendatenbank steht. Sie finden ihn gleich rechts in der Ecke. Doch Achtung: In diesem Raum sind auch einige Überwachungskameras. Harren Sie einfach in der Ecke beim PC aus, falls Sie bemerkt werden.

Wo haben die Franzosen etwas Hirn für Sam?

Verlassen Sie den Raum wieder. Die gegenüberliegende Tür lässt sich mittels des Codes öffnen, den Sie in Ihren Notizen entdecken. Im Raum hinter der Tür sammeln Sie die Granaten ein und schalten den Scheinwerfer aus. Wenn die Wache kommt, um ihn wieder zu aktivieren, lauern Sie bereits im Schatten. Erledigen Sie den Bösewicht. Schleichen Sie nach rechts weiter am Bewegungsmelder vorbei. Sie kommen ins Treppenhaus. Oben befindet sich eine Kamera, die Sie mit einem gezielten Schuss aus der MP lahm legen. Danach laufen Sie geduckt an der Lichtschranke vorbei. Beobachten Sie die Wachen mit Ihrer flexiblen Optik. Wenn Sie den Raum betreten haben, suchen Sie sich ein dunkles Plätzchen links in der Nähe des Computers. Wenn eine Wache den PC verlässt, haben Sie kurz Zeit, sich den Zugangscode zur nächsten Tür zu holen. Warten Sie einen Moment, bis der Terrorist, der dort patrouilliert, sich verabschiedet hat. Huschen Sie schnell an die Tür und geben Sie den Code ein. Voilà: Da liegen auch schon die gesuchten Gehirne!

Wie gelange ich zu Francis Coldeboeuf?

Schalten Sie im Kühlraum Ihr Wärmesichtgerät ein. Gleich links finden Sie eine Kanone mit Infrarotsicht. Schalten Sie diese ab und deaktivieren Sie dann die Infrarotsicht. Der Schurke vor Ihnen stellt kein Problem dar, da er Ihnen den Rücken zuwendet. Im nächsten Raum erledigen Sie die Wachen aus sicherer Distanz mit der MP. Zoomen nicht vergessen! Einen Raum weiter befindet sich rechts an der Wand eine Mine. Weiter geht's im Bruce-Willis-Style durch den Lüftungsschacht. Springen Sie dazu auf den Schrank rechts an der Wand und klettern Sie nach oben. Links geht's zu Francis.

Die Zeit drängt

Klettern Sie über den Lüftungsschacht in den Vorraum. Erledigen Sie nun schleunigst alle Gegner und feuern Sie auf die Stelle an dem Rohr, an der Dampf austritt. Nun ist der zweite Weg via Lüftungsschacht frei. Sam und sein französischer Freund sind gerettet.

MISSION 3: HESPERIA BAHNGESELLSCHAFT, PARIS-NIZZA, FRANKREICH

Wo finde ich Norman Soth?

Klettern Sie über die Luke in den Waggon. Im nächsten Wagen lenken Sie die Aufmerksamkeit eines Bahnbeamten auf sich, indem Sie kurz pfeifen. Packen Sie den Beamten und verhören Sie ihn. Durch die Luke gelangen Sie unter den Zug. An der nächsten Luke benutzen Sie zunächst Ihre flexible Optik und warten, bis die Luft rein ist. In dem Raum öffnen Sie die Seitentüren an dem Schaltsystem. Schießen Sie das Licht aus. Wenn Sie zur Tür hinausgehen, befindet sich gleich links vor Ihnen der Lichtschalter für den gesamten Waggon. Knipsen Sie das Licht aus und verstecken Sie sich wieder in dem kleinen Raum. Mit Ihrer flexiblen Optik behalten Sie den Terroristen im Auge. Sobald er das Licht wieder anmachen will, schnappen Sie ihn sich. Wenn Sie den Licht-


Diese tödliche Mine nach dem Kühlraum übersieht man sehr leicht. Schleichen Sie sich vorsichtig an das Ding heran und pressen Sie sich an die Wand, um nicht in die Luft zu gehen.


An der Unterseite des Waggons können Sie sich ungesehen zur nächsten Luke hangeln. Setzen Sie dort auf jeden Fall die flexible Optik ein, bevor Sie hindurchklettern.



Schlängeln Sie sich auf leiser Sohle an den hellen Lichtern vorbei bis zur Tür am Ende des Waggons.


Von dieser Kochnische im Speisewagen aus können Sie ungestört das Telefonat per Lasermikrofon abhören.



Stören Sie die Rabbis im Hof nicht, indem Sie ganz unauffällig immer schön an der Wand entlangschleichen.

feldern ausweichen, können Sie problemlos durch den Waggon schleichen. Anschließend warten Sie, bis der Bahnangestellte sich wieder vom Acker gemacht hat. Schleichen Sie geduckt an der Wand entlang bis zum Abteil 18. Dort befindet sich Norman.

Wie höre ich den Anruf ab?

Verschaffen Sie sich zunächst Zugang zu Soths Rechner. Sie haben nun mehr Zeit, um den Anruf abzuhören. Verlassen Sie den Raum zügig durch den rechten Ausgang in Richtung des Speisewagens, halten Sie aber genug Abstand zu Soth. Dann verstecken Sie sich hinter der Kochnische. Von dort aus können Sie das Telefonat mit dem Lasermikrofon belauschen.

Wie erreiche ich das Dach?

Im Speisewagen zerschießen Sie das erste Licht. Pfeifen Sie den Gegner herbei und schicken Sie ihn ins Land der Träume. Rennen Sie in den vorderen Teil des Zuges. Schalten Sie Ihren Verfolger mit einem Kopfschuss aus. Klettern Sie anschließend aufs Dach. Weichen Sie den Schüssen des Helikopters aus, indem Sie sich hauptsächlich mit Hechtrollen fortbewegen. Ihre Freunde zerstören nach kurzer Zeit den feindlichen Heli. Schnappen Sie sich das rettende Seil.

MISSION 4: GEULA, STRASSENMARKT, JERUSALEM, ISRAEL

Wo finde ich Saul?

Steigen Sie die Treppe hoch. Achten Sie darauf, dass Sie außerhalb des Lichtkegels bleiben, um nicht von dem Polizisten gesehen zu werden. Links um die Ecke hält sich eine weitere Wache auf. Führen Sie eine SWAT-Drehung aus, um an dem beleuchteten Hauseingang vorbeizukommen. Gehen Sie etappenweise vor:

Schleichen Sie bis zu den beleuchteten Fensterreihen links an der Wand entlang. Warten Sie dann, bis die Wache den Rückweg antritt. Schleichen Sie hinterher und huschen Sie anschließend hinter das Fass in die sichere Dunkelheit. Stehlen Sie sich erneut an der Wache vorbei und steigen Sie die Stufen hinab. Bewegen Sie Sam um die Ecke unter der baumelnden Lampe hindurch. Schleichen Sie links an den zwei Passanten und der Wache vorbei. Harren Sie in der Ecke aus. Wenn die Wache ihre Patrouille wieder aufnimmt, stellt sie sich genau vor Sam, der dann nur noch zupacken muss. Laufen Sie anschließend geradeaus weiter. Danach klettern Sie das Rohr hinauf, um sich auf die andere Seite zu hangeln. Lassen Sie sich fallen und schießen Sie das Licht aus. Gleich um die Ecke stehen ein paar Kisten, die zu SWAT-Drehungen nahezu einladen. Beobachten Sie die Wache und warten Sie einen günstigen Moment ab. Saul wird gerade von zwei feindlichen Agenten belästigt. Legen Sie den ersten um, der zweite wird Saul als Geisel nehmen. Mit etwas Zielwasser sollten Sie das aber problemlos regeln können.

Wie erreiche ich Dahlia Tal?

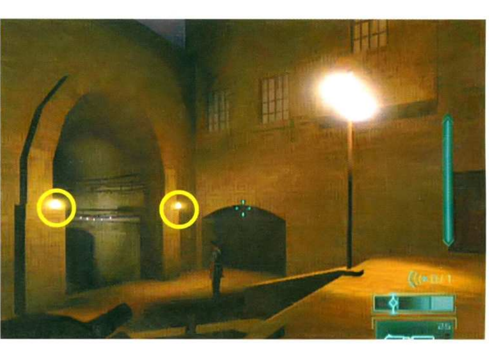
Gehen Sie zum Ende der Wäscheleine zurück. Prägen Sie sich die Route der Wache ein, um unbemerkt an ihr vorbeizukommen. Dann folgen Sie dem langen Gang. Achtung: Hier steht eine Passantin, die Sie bemerken könnte. Schleichen Sie weiter nach unten und um die Ecke. Sobald die Wachen ihre Unterhaltung beendet haben, können Sie ein gutes Stück auf der linken Seite vordringen. Gegenüber dem Holzstück, das an der Wand lehnt, befindet sich ein Sims. Klettern Sie hoch, laufen Sie geradeaus und schießen Sie das große Licht auf der anderen Seite aus. Jetzt können Sie mit Anlauf hinüberspringen und sich anschließend um die Ecke hangeln. Warten Sie, bis die Luft rein ist, und pirschen Sie sich an die große Tür heran. Zerschießen Sie die Laterne und schleichen Sie voran. Rechts befindet sich ein Pfahl, den Sie hochsteigen. Folgen Sie dem Weg und hangeln Sie sich zur anderen Seite. Nachdem Sie sich abgeseilt haben, reden Sie mit Dahlia.

Wie komme ich zu den Syrern?

Folgen Sie Dahlia immer durch dunkle Bereiche. Wenn Sie helle Flächen passieren müssen, rennen Sie immer schnell darüber. Einmal wird Dahlia von einer Wache angehalten. Schleichen Sie sich rechts zu dem Haus und warten Sie, bis das Gespräch vorüber ist. Die nächste heikle Situation ist bei der kleinen Treppe nach dem Speicherpunkt. Hier schießen Sie zunächst alle Lichter aus, bevor Sie weitergehen. Des Weiteren gilt: Warten Sie immer in dunklen Ecken, falls Wachen in der Nähe sind. Bewegen Sie sich erst, wenn die Polizisten weit genug weg sind. Ihre Führerin wird ein zweites Mal angehalten. Harren Sie auch hier aus und genießen Sie, wie „elegant“ Dahlia die Sache regelt. Weiter vorne angekommen, reden Sie kurz mit ihr. Ab jetzt geht's über die Dächer weiter. Gehen Sie nach rechts. Wenn Sie immer dem Weg folgen, gelangen Sie zu einem Rohr, an dem Sie nach oben klettern. Vorsicht: Auf Ihrer Route patrouilliert eine Wache. Schleichen Sie durch die Wohnung zum anderen Fenster. Zu Ihrer Rechten führt wieder ein Rohr nach oben. Gehen Sie bis zum Ende und seilen Sie sich dort ab. Folgen Sie Dahlia nun wieder. Nachdem sie mit dem Polizisten gequatscht hat, pfeifen Sie die Gute




Nach Ihrer Kletterpartie über den Dächern Jerusalems springen Sie an die Drahtseile, um die Häuserschlucht hangelnd zu überqueren. Sie erreichen Ihre Kontaktperson Dahlia.


Auch wenn es den Stadtwerken von Jerusalem nicht schmecken wird: Um Dahlia folgen zu können, müssen Sie die Straßenbeleuchtung mit gezielten Schüssen „dimmen".



Sobald der Terroristenplausch zuende ist, watschelt die linke Wache weg. Passen Sie den Zeitpunkt genau ab und greifen Sie den Schurken rechts.



Die Kerle auf den Türmen müssen ins Jenseits befördert werden, damit Sie unentdeckt bleiben. Mit ruhiger Hand und einem guten Schluck Zielwasser ist das Problem schnell gelöst.

herbei. Wenn der Gegner an Ihnen vorbeigelaufen ist, klettern Sie schnell über den Zaun. Durchstöbern Sie das Haus zu Ihrer Rechten. Dort finden Sie jede Menge Munition. Gehen Sie zu Dahlia. Nach einem kurzen Gespräch verlangt Lambert von Ihnen, sie zu beseitigen.

Was mache ich bei den Syrern?

Bei den syrischen Freunden angekommen, werden Sie sogleich zum fröhlichen Bleigießen eingeladen. Nehmen Sie dankend an und erledigen Sie das Begrüßungskomitee. Der nächste Bösewicht kommt von links. Nachdem dieser ebenfalls ins Gras gebissen hat, gehen Sie zur Treppe. Rechts um die Ecke warten zwei böse Jungs. Eliminieren Sie die beiden und halten Sie die Waffe im Anschlag. Um die Ecke patrouilliert eine Wache. Nachdem Sie diese ausgeschaltet haben, stürmen nochmals zwei Terroristen zu Ihnen vor. Halten Sie sich dann links, um in einem Raum voller Ausrüstung zu landen. Nachdem Sie ordentlich zugelangt haben, schießen Sie die Lichter im Gang aus. Hinter der nächsten Ecke warten einige Wachen. Pfeifen Sie, um diese anzulocken. Rechts im erleuchteten Raum befindet sich die gesuchte Chemikalie. Hier patrouilliert ein Terrorist. Liquidieren Sie ihn mit einem gezielten Kopfschuss. Eventuell kommen noch zwei Wachen hinzu, die allerdings auch kein Problem darstellen.

Wie gelange ich zur Abholzone?

Falls Sie verwundet sind, gehen Sie in den Raum mit dem Erste-Hilfe-Kasten zurück. Ansonsten: Verlassen Sie den Raum, gehen Sie rechts um die Ecke und benutzen Sie den Aufzug nach oben. Achtung: Hier patrouillieren einige Polizisten. Schießen Sie die Lichter aus und locken Sie die Wachen nacheinander durch Pfeifen in die Dunkelheit, um sie dann mit dem Taser zu brutzeln. Rechts neben dem Tor auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich die Abholzone.

MISSION 5: VERARBEITUNGSANLAGEN, KUNDANG, INDONESIEN

Sprengsätze anbringen leicht gemacht

Gehen Sie ein paar Meter geradeaus und reden Sie mit Shetland. Links neben ihm können Sie sich anschließend abseilen. Laufen Sie durch das Hanffeld in Richtung Zelt. Nachdem sich die Wache einmal hingesetzt hat, warten Sie, bis unser Freund in die Richtung des hinteren Zeltes blickt. Jetzt ist es an der Zeit, zuzuschlagen. Schleichen Sie hinter den Kleinlaster. Als Nächstes geht's zu den Fässern. Beobachten Sie die Routen der Wachen, um sich durchs Minenfeld zu arbeiten. Deaktivieren Sie die Minen, indem Sie sich vorsichtig dem Draht nähern. Verlieren Sie dabei aber nicht die Terroristen aus den Augen. Nach der Holzhütte ist der Weg von Minen befreit. Halten Sie sich links, bis Sie zu Sadonos Flugzeug gelangen. Warten Sie, bis die beiden Wachen ihre Unterhaltung beendet haben, und schnappen Sie sich gleich die erste. Die zweite können Sie bequem mit dem Taser ausschalten (Körper verstecken nicht vergessen). Nachdem Sie die Sprengsätze am Flugzeug angebracht haben, kommt sofort eine Wache um die Ecke. Bleiben Sie im Schatten des Flugzeugs. Sobald der Störenfried sich von Ihnen abwendet, erledigen Sie ihn und huschen weiter nach draußen.

Wie komme ich zum Dorf?

Im nächsten Raum warten Sie zunächst, bis nur noch eine Wache patrouilliert. Wenn Sie sich bei den Kisten verschanzen, können Sie den Feind recht einfach ausschalten. Der andere Gegner lässt sich ebenfalls leise und schnell in seinem Wachhaus erledigen. Betätigen Sie anschließend den Schalter, um die Schranke zu öffnen. Halten Sie sich links und warten Sie kurz hinter dem Wellenblech, bis die entgegenkommende Wache samt Vierbeiner vorbeigegangen ist. Schleichen Sie sich ans erste Zelt heran und schnappen Sie sich eine der Flaschen. Nachdem Sie diese hinter das Zelt geworfen haben, können Sie rechtsherum weiterschleichen. Vorsicht: Im hohen Gras liegen Minen. Schalten Sie die Wache auf dem Turm aus. Ein Kopfschuss ist hier zwingend notwendig, da man Sie sonst bemerkt! Schalten Sie die zweite Wache aus, wenn sie sich hinter dem linken Zelt befindet. Der Taser erweist sich hier als äußerst praktisch, ansonsten müssen Sie den Terroristen herbeipfeifen. Klettern Sie den Wachturm hinauf und schwingen Sie sich zur anderen Seite.

Wo geht's zu Sadono?

Nachdem Sadono bei der Holzhütte verschwunden ist, schießen Sie dort das Licht aus. Schleichen Sie hinüber, wenn die Wache außer Reichweite ist. Gleich um die Ecke patrouilliert ein weiterer Terrorist. Schaffen Sie den Kerl leise aus dem Weg. Während Sie weiter vordringen, schießen Sie die Lichter aus. Gehen Sie dann nach links und durch die zwei Durchgänge.

Lauschangriff

Nach der Unterhaltung locken Sie die Wache mit einem Pfiff in die Dunkelheit und eliminieren den Burschen. Gehen Sie leise in die Hütte. Links im Nebenraum befindet sich eine Wache, die Sie beim Fernsehschauen erwischen. Durch die zweite Tür geht's immer weiter geradeaus. Hinter der nächsten Tür beobachten Sie Sadono & Co. mit der flexiblen Optik, bis sich die Jungs verabschiedet haben. Nachdem Sie draußen angekommen sind, zerballern Sie zunächst das vorderste Licht. Locken Sie die erste Wache durch Pfeifen an und erledigen Sie diese nach eigenem Gusto. In der Ferne befindet sich ein zweiter Terrorist. Mit einem gezielten Kopfschuss schalten Sie ihn aus. Passen Sie auf, denn beim Haus befindet sich noch ein lästiger Hund. Gehen Sie durch die Tür und schießen Sie eine Haftkamera an die Wand, um das Gespräch abzuhören. Pfeifen Sie die Wache zu sich und befördern Sie den Bösewicht ins Jenseits. Die übrigen Wachen erledigen Sie mit Kopfschüssen. Klettern Sie rechts hinten in der kleinen Halle hinunter.

Wie gelange ich zum CIA-Piloten in der Raffinerie?

Schießen Sie das Licht am Ende des Gangs aus. Anschließend springen Sie hinunter und führen SWAT-Drehungen aus, um an der Wache vorbeizukommen. Im nächsten Raum schalten Sie das Licht aus (Treppe oben). Dadurch locken Sie die Wachen an. Sie können dort beide problemlos erledigen. Gehen Sie rechts an der Wand entlang und durch die Tür. Im Raum mit den Terroristen schießen Sie die Lichter aus. An der Tür wartet der CIA-Pilot auf Sie. Nachdem Sie mit ihm gesprochen haben, öffnen Sie die Tür mit dem Code.

Wie komme ich zu Sadonos Villa?

Halten Sie sich links und klettern Sie an der Stange aufs Dach. Am Ende des Stacheldrahts finden Sie eine Luke. Springen Sie hinunter und hangeln Sie zur anderen Seite des Raums hinüber. Sobald die Wache am Boxsack einen Hustenanfall bekommt, lässt sie sich nahezu unbemerkt beseitigen. Folgen Sie dem Gang. Draußen warten Sie zunächst auf den Sonnenuntergang (Schatten). Halten Sie sich links und deaktivieren Sie anschließend die Kanone am Eingang. Schießen Sie das Licht daneben aus, um sicher durch die Tür zu gelangen. Draußen stellen Sie sich gleich in die Ecke neben der Tür. Die Wache beim Suchscheinwerfer eliminieren Sie, wenn diese ganz nahe am Tor steht. Um sicher in die Villa zu gelangen, schießen Sie die Lichter aus. Achtung: Am Eingang patrouilliert ein weiterer Terrorist. Benutzen Sie den Code aus den Notizen, um auf das Anwesen zu gelangen.

Lauschangriff, die zweite

Mit SWAT-Drehungen kommen Sie am ersten Zimmer vorbei. Betätigen Sie den Schalter um die Ecke. Sobald Sadono den Raum verlässt,

Halten Sie an der Lagerhalle nach dem vierbeinigen Gegner Ausschau. Damit der Köter Sie nicht verrät und so die Mission gefährdet, schalten Sie ihn aus sicherer Distanz aus.



Es kommt immer auf die Sichtweise an. Nur in der Thermalsicht können Sie die Laser erspähen. Huschen Sie im richtigen Moment an den Sperren vorbei.

schießen Sie die Kamera kaputt. Jetzt können Sie schnell auf Sadonos PC zugreifen.

Raus aus der Villa

Gehen Sie um den Raum herum. Nachdem Sie die Hintertür geöffnet haben, werden Sie bedroht. Rühren Sie sich nicht vom Fleck. Wenn der Kampf in vollem Gange ist, ballern Sie die drei Wachen über den Haufen. Folgen Sie anschließend dem Pfad, um Ihren Hintern in Sicherheit zu bringen.

MISSION 6: SCHIFFSWERFT KOMODO, INDONESIEN

Wie komme ich zum Keller?

Achten Sie auf die Wache und auf das lasergesteuerte Geschütz im Turm, während Sie sich durchs Dickicht schleichen. Gehen Sie zur provisorischen Behausung auf der linken Seite. Packen Sie unterwegs die Dose mit ein. Schießen Sie zuerst das linke Licht aus und pirschen Sie sich dann bis zur Holzhütte vor. Werfen Sie die Dose, um die Wachen abzulenken. Huschen Sie durch das Licht. Nach dem Holzzaun sehen Sie zwei Wachen am Tisch sitzen. Schleichen Sie an der Außenwand des Zauns vorbei und durch das Schlaflager der bösen Jungs. Links gegenüber befindet sich ein kleiner Spalt. Mit einem Doppelsprung kommen Sie nach oben. Unter Ihnen schaut eine Wache fern. Sorgen Sie dafür, dass es ihre letzte Tagesschau war. Um hinter den Schießstand zu gelangen, schleichen Sie unter den Bettlaken hindurch. Arbeiten Sie sich mit SWAT-Drehungen voran und betätigen Sie den Schalter in der Ecke. Anschließend erledigen Sie die Wache am Schreibtisch. Klettern Sie links die Stange hoch und hangeln Sie sich zur anderen Seite. Unten im Haus befinden sich Lasersperren. Mithilfe der Wärmesicht manövrieren Sie Sam hindurch. Danach steigen Sie die Leiter hinab und fahren mit dem Aufzug nach unten.

Wie hole ich das U-Boot hoch?

Schalten Sie das Licht aus, um die Wache anzulocken. Nachdem Sie diese k. o. geschlagen haben, gehen Sie rechts um die Ecke. Im Raum vor Ihnen erledigen Sie den Wachmann, der Ihnen den Rücken zukehrt. Knipsen Sie das Licht aus, um den Mechaniker anzulocken. Bringen Sie ihn zum Singen. Danach gehen Sie zum Computer um die Ecke und zwingen Ihre Geisel, das U-Boot auftauchen zu lassen. Warten Sie noch kurz, bis der Mechaniker den Wachen gesagt hat, dass alles in Ordnung ist. Danach ist er nutzlos und kann seine Reise ins Traumland antreten. Verlassen Sie den Kontrollraum und gehen Sie rechts um die Ecke.

Wie geht's zum U-Boot?

Hinter der Tür geht's direkt zum U-Boot. Die Wache, die draußen patrouilliert, locken Sie an, indem Sie das Licht ausschalten. Während diese im finsteren Raum umherirrt, huschen Sie schnell durch die Tür. Rennen Sie den Steg entlang, bis Sie zum Transportlift gelangen. Schießen Sie das Licht im Lift aus und fahren Sie unter Beschuss zur anderen Seite. Dort angekommen, erwartet Sie bereits das Empfangskomitee in Form zweier verwirrter Terroristen. Halten Sie sich links und gehen Sie die Treppen hinunter. Rechts um die Ecke geht's zum U-Boot. Achtung: Hier patrouilliert eine Wache. Verabreichen Sie ihr eine Ladung Blei.

Wie geht's im U-Boot weiter?

Schleichen Sie um die Ecke und warten Sie in der kleinen Nische, bis die Wache vorbeigelaufen ist. Gehen Sie dann leise durch den Schlafraum. Ein Deck weiter unten führen Sie eine SWAT-Drehung aus, um das Licht ausschalten zu können. Stellen Sie die neugierige Wache ruhig. Nachdem Sie den Raum durchquert haben, harren Sie nach der Tür in der dunklen Ecke aus. Nach einiger Zeit kommt der Colonel und fummelt an der Apparatur herum. Packen Sie zu und schleppen Sie ihn zum Retina Scanner. Danach lassen Sie den Colonel träumen. Pfeifen Sie eine Wache nach draußen und verstecken Sie sich links von der Tür. Wenn sich der Bösewicht von der Tür entfernt, schalten Sie ihn leise aus. Mit der zweiten Wache verfahren Sie genauso. Der Computer befindet sich hinten im Raum.

Wie komme ich zur Abholzone?

Gehen Sie rechts aus dem Raum heraus und verlassen Sie das U-Boot über die zwei Leitern. Bevor Sie die Treppen am Ende des Stegs hinabsteigen, schalten Sie die Wache aus. Glücklicherweise dürfen Sie jetzt Ihre Schusswaffen wieder benutzen. Unten angekommen, ballern Sie die bösen Jungs aus allen Rohren. Bleiben Sie cool und schießen Sie auf das Fass. Manövrieren Sie Sam durch das Feuer. Nehmen Sie die Leiter nach unten, um Sam aus der Gefahrenzone herauszubringen.

MISSION 7: SENDER FREIES INDONESIEN, DJAKARTA, INDONESIEN

Wie gelange ich auf das Gelände des Senders?

Klettern Sie die Leiter hinab. Am Rand des Daches seilen Sie sich ab und klettern ganz nach unten. Schießen Sie das Licht aus und schleichen Sie zur anderen Seite. Falls Sie sich von der Wache gestört fühlen, warten Sie einfach, bis diese an dem Fahrzeug herumfummelt. Klettern Sie am Rohr hinauf. Am übernächsten Rohr können Sie wieder zur anderen Seite hangeln. Wenn Ihnen die Lüftung im Weg ist, hangeln Sie sich am Sims vorbei und rutschen anschließend an der Abwasserleitung nach unten. Um die Wache unter Ihnen zu beseitigen, pfeifen Sie den Kerl in die Dunkelheit. Zerschießen Sie die baumelnde Lampe und das Flutlicht rechts oben. Links geht's zwei Leitern hinauf und dann per Seil zur anderen Seite. Begeben Sie sich zu dem hell erleuchteten Eingang und rutschen Sie an der Stange nach unten. Sorgen Sie auf dem Parkplatz für Dunkelheit. Das heißt, dass sämtliche Lichtquellen ausgeschaltet beziehungsweise zerstört werden müssen. Achten Sie darauf, dass Sie nicht von Gegnern gesehen werden, sobald ein Blitz die Umgebung kurz erhellt. Pfeifen Sie die Wachen herbei, dann können Sie eine nach der anderen aus dem Weg schaffen. Wenige Schritte hinter dem Wachhäuschen steht in einiger Entfernung eine Kanone. Laufen Sie deswegen brav am Haus vorbei und klettern Sie lieber über den Zaun. Lichter auszuschießen nicht vergessen! Hier patrouillieren drei Wachen. Zuerst sorgen Sie wieder für Dunkelheit. Anschließend pfeifen Sie entweder eine Wache nach der anderen zu sich oder Sie beobachten deren Laufwege und arbeiten sich langsam voran. Steigen Sie die Leiter herab. Rechts um die Ecke geistert eine Wache umher. Mit einem Kopfschuss lösen Sie das Problem. Im Wasser patrouilliert ein weiterer Feind. Achtung: Im Raum links befindet sich eine Überwachungskamera, die Sie unbedingt zerstören müssen.

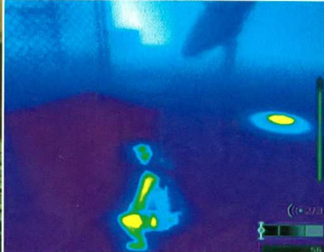
Wie gelange ich in das Gebäude des Senders?

Gehen Sie anschließend weiter und klettern Sie die Leiter hinauf. Suchen Sie hinter den Satellitenschüsseln beziehungsweise Kisten Deckung vor den Scheinwerfern. Vorsicht: Das Gelände ist vermint. Benutzen Sie Ihre Infrarotsicht, aber achten Sie auf die Scheinwerfer. Von der letzten Schüssel aus schleichen Sie zum Gitter. Harren Sie hier aus, bis der Lichtkegel weg ist. Laufen Sie dann zur gegenüberliegenden Seite und klettern Sie über den Zaun. Verstecken Sie sich hinter den Stromkästen, um nicht entdeckt zu werden. Knacken Sie anschließend das Schloss an der Tür. Wenn die Wache dahinter Ihnen den Rücken zukehrt, erledigen Sie den Kerl. Die beiden Terroristen außerhalb locken Sie nacheinander ins Haus (Lichtschalter kurz betätigen oder pfeifen), um sie dort zu beseitigen. Bei dem Auto zu Ihrer Linken klettern Sie nach oben und gelangen per Doppelsprung aufs Dach. Zerschießen Sie das Fenster bei der abgerissenen Satelliten-


S



Der Lichtkegel darf Sie nicht erfassen. Vorsicht: Hier liegen Minen (siehe rechts), die Sie nur mit Thermalsicht erkennen.


Prägen Sie sich die Position der Minen ein und wechseln Sie dann zur Nachtsicht, um den Lichtkegel zu sehen.


Die Kanonen reagieren auf Wärme! Werfen Sie eine Fackel, um die Sensoren der Waffe zu verwirren.

schüssel und seilen Sie sich ab. Schalten Sie die Wache aus und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

Wo finde ich Ingrid?

Oben angekommen, halten Sie sich rechts. Schießen Sie sämtliche Lichter aus. Die Wachen sind sehr aufmerksam. Versuchen Sie, die Kerle ins Dunkle zu locken, um sie dort zu eliminieren. Die Kanone lenken Sie ab, indem Sie eine Fackel werfen. Schalten Sie das Ungetüm schnell aus. Vorne an der Tür befinden sich noch eine Kamera und eine weitere Kanone. Legen Sie beides lahm. Die Wache hinter der Tür stellen Sie ruhig. Im linken Zimmer hält sich ein Terrorist auf, den Sie ebenfalls unschädlich machen. Im nächsten Raum finden Sie Ingrid.

Schnappen Sie sich Sadono!

Folgen Sie Ingrid auf Schritt und Tritt. Wenn sie sich mit den Wachen unterhält, müssen Sie handeln: Laufen Sie auf der linken Seite und packen Sie die erste Wache. Der zweiten verpassen Sie eine Portion Blei. Lassen Sie den Ansturm der nächsten Wachen im Bleihagel untergehen. Gehen Sie nun mit Ingrid zum Scanner und durch die Tür. Im Gang schießen Sie das Licht aus. Schleichen Sie unter die Kamera, indem Sie den Störsender benutzen. Die beiden Wachen stellen Sie ruhig. Anschließend klettern Sie die Wand hoch und steigen in den Lüftungsschacht. Springen Sie dann rechts vom Gerüst. Halten Sie sich rechts außen, um von hinten an Sadono heranzukommen. Achtung: Alles muss jetzt sehr schnell gehen. Sie können unbesorgt rennen, da der Teppichboden die Fußschritte recht gut dämpft. Passen Sie dabei immer auf den Scheinwerfer auf. Wenn Sie Sadono geschnappt haben, schleppen Sie ihn unters Gerüst und benutzen den Retina Scanner. Mit Sadono im Schlepptau gehen Sie nach oben zum zweiten Scanner. Am Dach wartet bereits der Helikopter.

MISSION 8: LOS ANGELES INTERNATIONAL AIRPORT, KALIFORNIEN, USA

Vorab: Die Terroristen erkennen Sie an der erhöhten Körperwärme aufgrund einer Impfung.

Wie komme ich in den Flughafen hinein?

Klettern Sie über den Zaun und steigen Sie hinten in den LKW, der Sie auf das Flughafengelände bringt. Im Häuschen befindet sich ein Terrorist, den Sie erledigen. Eilen Sie durch die Tür, da Ihnen sonst der Spürhund samt Polizist auf die Schliche kommt. Im nächsten Raum tauchen nach kurzer Zeit eine Putze und ein Polizist auf. Knocken Sie beide kurzerhand aus. Öffnen Sie die rechte Tür und steigen Sie dann aufs Waschbecken, um in den Lüftungsschacht zu gelangen. Halten Sie sich links.

Terroristenjagd I

Verfolgen Sie das Gespräch und springen Sie aus dem Schacht. Locken Sie den Terroristen mit einem Pfiff an und erledigen Sie ihn. Schleichen Sie in die nächste Halle, sobald der normale Angestellte wegschaut. Schleichen Sie links außen entlang, bis Sie zu einer Mulde kommen. Von dort aus schießen Sie das Licht aus und packen anschließend den Terroristen auf dem Stuhl. Halten Sie sich links bei den Förderbändern, um zur anderen Seite zu gelangen. Vergessen Sie nicht, für Dunkelheit zu sorgen. Locken Sie den Terroristen an und schalten Sie ihn aus. Um sicher nach oben zu kommen, zerschießen Sie wieder die Lampen. Achten Sie auf die Routen der Wachen. Wenn der Terrorist hinter einem der Schreibtische steht, erledigen Sie ihn. Gehen Sie dann durch die Tür.

Wie komme ich an den Fließbändern vorbei?

Steigen Sie auf das Fließband und verstecken Sie sich hinter großen Gepäckstücken, um ungesehen an der Wache vorbeizukommen. Beim zweiten Polizisten warten Sie, bis dieser sich umdreht. Rennen Sie dann schnell über das Förderband. Eine Rolle zum Abschluss ist hier sehr hilfreich. Gehen Sie anschließend durch die Tür und nach oben.

Terroristenjagd II

Arbeiten Sie sich an den beiden Rolltreppen mit SWAT-Drehungen voran. Nachdem die Wache die Tür mit dem Code geöffnet hat, greifen Sie sich den Kerl. Schießen Sie die Lichter im Gang aus. Sicherheitshalber stören Sie noch die Kamera, bis Sie links um die Ecke sind. Warten Sie, bis das Gespräch zu Ende ist. Dann folgen Sie der Wache durch die Tür und erledigen den Burschen. Schießen Sie die Lichter aus, um sich vorzuarbeiten. Die beiden Gegner sollten Sie nacheinander anlocken und ausknocken, damit Sie in Ruhe arbeiten können. Gehen Sie anschließend die Rolltreppe hinunter. Im Raum rechts von Ihnen befinden sich zwei Kameras. Daher müssen Sie die Lichter ausschießen, bevor Sie vom Balkon schauen.

Schnappen Sie sich Soth und seine Leibwächter

Steigen Sie in den Aufzug. Sobald er anhält, schießen Sie den Notausgang nach oben frei. Ziehen Sie sich an den Stahlseilen nach oben und steigen Sie von unten in den nächsten Aufzug. Klettern Sie am Ende aus dem Schacht hinaus und schleichen Sie zur Leiter. Oben hangeln Sie sich zur anderen Seite. Dort warten bereits drei Gegner. Verlassen Sie das Gerüst über die Leiter. Schießen Sie das Neonlicht aus und gehen Sie zu dem kleinen Spalt. Von dort aus zerballern Sie das nächste Neonlicht und schleichen zu der Leiter auf der rechten Seite. Vorsicht: Eine der Leitern ist beleuchtet. Zerstören Sie die Lichtquelle und klettern Sie anschließend ganz nach oben. Die Terroristen müssen Sie schleunigst eliminieren. Springen Sie dann nach unten und sprinten Sie zum ND133-Behälter auf der gegenüberliegenden Seite. DANIEL KILIAN


Dank des Impfstoffs können Sie Terroristen leicht von Zivilisten unterscheiden – die erhöhte Körperwärme verrät sie.


Verstecken Sie sich hinter den Gepäckstücken, um ungesehen an der Wache vorbeizukommen.


Räumen Sie mit den Terroristen auf: Erledigen Sie Soth, damit Sie ungehindert die Bombe entschärfen können.





DTM Race Driver 2

Holen Sie den alten Mofahelm aus dem Keller und schließen Sie Ihr Lenkrad an. Von Truckrennen über Stockcar bis hin zur Rallye ist bei DTM alles dabei. Da fehlt eigentlich nur noch der Benzingeruch.

GRUNDLAGEN

Spät auf der Bremse

Um bei *DTM 2* zum Erfolg zu kommen, gilt es einige Grundregeln zu beachten, die in jeder Fahrzeugklasse und auf jedem Kurs gleich sind. Die KI-Fahrer sind nicht die Hellsten, denn sie haben den Fuß viel zu schnell auf der Bremse. Für Sie bedeutet das, dass Sie vorsichtig an einen Wagen heranfahren sollten, der in Kürze in eine Kurve einbiegen will, da Sie durch sein abruptes und zu frühes Bremsmanöver schnell auf seinem Kofferraum hocken. Genau dieses Fehlverhalten ist aber fast überall Ihre Chance. Versuchen Sie immer als Erstes die Kurven innen zu durchfahren, da die PC-Boliden stets auf der Ideallinie kleben. In vielen Rennserien müssen Sie Handbrems-Drifts beherrschen. Dafür drücken Sie den Handbrems-Button komplett durch und lenken voll in die gewünschte Richtung. So lassen sich auch 90-Grad-Kurven bewältigen. Um jeweils den richtigen Zeitpunkt des Einlenkens zu finden, bedarf es einiger Übung.

Früh überholen

Wenn es Ihre Aufgabe ist, eine bestimmte Platzierung herauszufahren, sollten Sie gleich zu Beginn Ihre Chance suchen, um zu überholen. Da fahren die Autos noch dicht beieinander. Wenn das Feld erst einmal auseinander dividiert ist, müssen Sie schon höllisch schnelle Runden hinlegen, um wieder ins Spiel zu gelangen. Nachdem Sie aber einmal die Platzierung herausgefahren haben, agieren Sie niemals überhastet. Versuchen Sie einen Platz weiter nach vorne zu kommen, um die Qualifikation zu sichern, doch gehen Sie dabei keine unnötigen Risiken ein.

Rempeln Sie sich zum Sieg

Viele Rennen können Sie durch ruppige Fahrweise für sich entscheiden. Auch wenn es nicht die feine englische Art ist, können Sie – wenn Ihr fahrerisches Können nicht ausreicht – in vielen Rennen den Gegner durch einen gezielten Crash weit in die hinteren Ränge schicken. Achten Sie dabei aber stets darauf, welchen Wagen Sie fahren, da alle Fahrzeuge unterschiedlich auf Crashs reagieren. Mit einem Formel-1-Auto ist diese Taktik nahezu sinnlos: Sie katapultieren sich selber durch einen Schaden am Auto aus dem Rennen. Die PC-Fahrzeuge scheiden nie aus – sie verlieren nur einige Plätze. Mit einem robusten Wagen können Sie andere Autos hervorragend als Bremspfeiler benutzen, wenn es in eine scharfe Kurve geht. Wenn Sie allerdings in Rambo-Manier in eine Kurve crashen und die anderen Autos als „Bremse" benutzen wollen, sollten Sie immer innen in die Kurve heizen, sodass Autos, die außen fahren, verhindern, dass Sie aus der Kurve getragen werden.

DIE RENNEN

Convertible World Tour

Auf Strecken wie Surfers Paradise oder AA Kyalami gilt es, im Karrieremodus einen Podiumsplatz herauszufahren. Als Fahrzeug steht Ihnen ein Volante zur Verfügung. Er ist leicht zu steuern, verträgt aber nicht allzu viele Rempler und Crashs. Schon nach vier, fünf Stößen wird das Fahrverhalten beeinflusst. Die meisten Kurven auf den Rennstrecken dieser Serie lassen sich driftend ganz hervorragend bewältigen, ohne dass Sie groß in die Eisen gehen müssten.

Mustang Challenge

Mit dem schwerfälligen Mustang fällt auf der Road America und Laguna Seca das Überholen deutlich schwerer, jedoch können Sie die Probleme der KI-Fahrer in puncto spätes Bremsen ausnutzen und in den Kurven innen überholen. Ein Plus des Mustangs ist nämlich, dass er sehr robust ist und Sie damit auch des Öfteren hemmungslos rempeln können, bevor er auseinander fällt. Auf der Strecke Lacuna Seca müssen Sie in der ersten Kurve links innen überholen, indem Sie ganz spät bremsen und notfalls einige andere Autos als Bremse benutzen. Hier sollten Sie schon mindestens Sechster sein, um noch aufs Podium zu kommen. Bei der 90-Grad-Kurve vor Start/Ziel müssen Sie auf 60 km/h herunterbremsen.

Formel Ford

Ein völlig anderes Fahrgefühl vermitteln die federleichten Formel-Ford-Autos auf Strecken wie Oulton Park oder Vallelunga. Die Boliden sind schnell, leicht und sehr empfindlich. Eine Fahrt über den Grünstreifen bedeutet oft das sichere Aus. Sofern Sie nicht auf der Ideallinie fahren, sind die schnellen Kurven nicht zu schaffen. Wer gleichzeitig bremst und lenkt, legt eine spektakuläre Pirouette auf den Asphalt.

Pacific American Tour

Der Nissan Skyline GTR steuert sich ähnlich wie der 68er-Mustang, ist aber etwas wendiger und beschleunigt schneller. Auch dieses Fahrzeug kann einige Beulen bis zum Ausfall vertragen. Die Handbremse ist Ihr wichtigster Partner auf den kurvigen Kursen Bathurst, Road America oder Laguna Seca. Auch hier kommen Sie oft nur voran, wenn Sie in eine vor Ihnen liegende Gruppe heizen.

Seat Leon Cup

Der Seat beschleunigt enorm und ist einfach zu fahren. Zudem verzeiht er einige Rempler. Sie fahren den Cup unter anderem in Donington, wo Sie zwar auf Highspeed-Drifts setzen sollten, jedoch Vorsicht beim Einsatz der Handbremse walten lassen müssen. Halten Sie die Bremse aber nicht zu lange fest, sonst schafft der Wagen die Kurven nicht. Neben einem Rennen im Oulton Park steht beim Seat Leon Cup auch die Indy-Strecke von Brands Hatch auf dem Programm. Dieses Rennen beschert Ihnen schnelle Kurven, die Sie zumeist mit Vollgas nehmen können.

Lightning Truck 500

Texas Speedway und Pikes Peak sind ovale Indy-Strecken. Wenden Sie also die schon bekannte Taktik für diese Strecken an (wenig driften, keine Ausbrüche zulassen). Die Autos sind schwerfällig und reagieren sensibel auf Dauervollgas. Der SVT Lightning ist schnell, neigt aber dazu, zu überdrehen, wodurch Sie die Ideallinie verlieren. Geben Sie deshalb behutsam Gas!

Super Truck

Immer, wenn Sie ein Truckrennen als Alternativweg im Karrieremodus vorfinden, sollten Sie diesen unbedingt einschlagen – so kommen Sie in der Handlung am schnellsten voran. Zwar fahren sich die Autos wie eine Rennschildkröte und beschleunigen im Schneckentempo – nach einem verpatzten Start sollten Sie dennoch nicht neu starten. Die Trucks sind so lahm, dass sich der Führende nicht weit entfernen und jederzeit eingeholt werden kann. Besonders einfach wird es, wenn Sie eine Position nur noch verteidigen müssen, denn die meisten Truck-Strecken sind so eng, dass man kaum an ihnen vorbeikommt. Wenn Sie unbedingt überholen müssen, sollten Sie Tempo aufnehmen und seitlich in den Vordermann preschen.

Vintage Classic

Der Jaguar E Type ist mittelschnell und hat ein angenehmes Handling. Er neigt zum Ausbrechen – nehmen Sie in diesem Fall sofort den Fuß vom Gas. Sie fahren unter anderem in Brands Hatch, dem Nürburgring und dem A1-Ring. Die letzte Kurve vor Start/Ziel auf dem Nürburgring dürfen Sie mit Missachtung strafen und mit Vollgas durchdüsen. Alle KI-Fahrer bremsen hier stark ab.

Hella Euro Rallye

Mit dem Lancer Evo VII geht es durch Spanien. Benutzen Sie die Handbremse so oft wie möglich. Die Autos sind sehr sensibel und brechen leicht zur Seite aus. Vertrauen Sie auf die Anweisungen des Beifahrers, da Sie nicht „auf Sicht" fahren können. Wenn Sie keinen kapitalen Crash bauen, schaffen Sie es, Erster oder Zweiter zu werden. Bei „Flugmanövern" ist es wichtig, bei der Landung kein Vollgas zu geben, um die Räder nicht durchdrehen zu lassen.

Alp Duez

Ein leichtes Frösteln lässt sich kaum vermeiden, wenn man mit dem Subaru Impreza durch Schnee und Eis in St. Anton braust. Auf diesem Untergrund fährt es sich ähnlich wie bei einer Rallye. Sie driften ohne Ende und der Wagen bricht ständig aus. Achten Sie deshalb auf gemäßigten Handbremseneinsatz, um keine 180-Grad-Drehungen zu vollführen. Da die Sicht bei Regen oder Schnee stark eingeschränkt ist, empfiehlt es sich, auf die Cockpitansicht zu verzichten.

UK Rallye Cross

Mit dem Bowler Wildcat geht es bei dieser Serie über Stock und Stein. Rempeln ist durchaus erwünscht und nötig, um an die Spitze zu fahren. Wer hier mit Bleifuß fährt, hat schon verloren. Achten Sie immer darauf, nicht zu lange im roten Bereich zu bleiben. Auf den Kursen Loch Rannoch A und B macht es durchaus Sinn, auf manuelle Schaltung zu setzen. Grund: Die Schaltwege werden schneller angenommen. In Loch Rannoch A gibt es einen Alternativweg. Bei der S-Kurve (etwa bei 42 Sekunden) können Sie einfach geradeaus fahren, ebenso bei Loch Rannoch B bei ca. 1:10 Minuten. Die Abkürzungen sind zwar schwer zu fahren, dafür aber ideal, wenn Sie aus dem Verkehr entkommen wollen (siehe Screenshots auf der nächsten Seite).

Stockcar League

Die Stockcars sind nervöse Gefährte und überdrehen schnell. Dafür macht ihnen ein Rempler rein gar nichts aus. Wenn Sie einen Boxenstopp einlegen müssen, empfiehlt es sich, dies sehr früh zu erledigen, wenn Sie noch im Verkehr feststecken. Falls Sie jedoch freie Bahn haben (etwa, weil Sie Erster sind), können Sie auch versuchen, einen Vorsprung herauszufahren, um selbst nach einem späten Boxenbesuch noch in Führung zu liegen.

Global GT Lights

Die GT-Autos sind unheimlich schnell und liegen fest am Boden – ein Ausbrechen zur Seite kommt nur sehr selten vor. Sogar ein heißer Ritt übers Gras ist möglich, ohne viel Zeit zu verlieren. Lediglich bei Fahrten im roten Bereich müssen Sie aufpassen.

Mustang Challenge 2000

Der SVT Cobra ist ein Auto, mit dem man perfekt unter Einsatz der Handbremsschleuder in die Kurve gehen kann. Obendrein ist er ein echter Panzerwagen, der viel verträgt und extrem ruhig auf der Straße liegt. Die Kurse Road America, Laguna Seca und Southfield Park sowie Southfield Heights sind aufgrund der vielen 90-Grad-Kurven wie geschaffen für dieses Auto. Setzen Sie also immer die Handbremse ein.

DTM

Die DTM-Autos sind rasend schnell, liegen wie ein Brett auf dem Boden und verzeihen einige Fahrfehler. Die Rennen sind meistens sehr lang, also fahren Sie bedächtig und resignieren Sie nicht, wenn es nach zwei Runden noch nicht läuft. Oft müssen Sie im Karrieremodus mehrere Rennen fahren, um ein Ziel zu erreichen (zum Beispiel vor einem bestimmten Fahrer anzukommen). Fahren Sie nicht das erste Rennen immer und immer wieder, wenn es nicht gleich klappt, sondern versuchen Sie sich an der ganzen Serie, da auch die KI-Fahrer Formschwankungen aufweisen und möglicherweise im zweiten Rennen völlig versagen, womit Sie wieder im Soll wären. DTM-Autos scheinen zudem dafür geschaffen zu sein, sich in Kurven voller Gegner reinzudrängen.

Street Series

Hier gibt es wieder Handbrems-Action ohne Ende, da es auf den Straßenkursen nur so vor 90-Grad-Kurven wimmelt. Diese Serie fährt sich ähnlich wie die Mustang Challenge. Achten Sie darauf, dass auf den Straßen immer wieder Hindernisse wie Brückenpfeiler platziert sind. Wenn Sie mit Vollgas dagegenrasen, ist das Rennen vorbei – es fährt sich nämlich schlecht mit nur drei Reifen.

Koenig Speedfest

Die Koenigs sind ultrasensibel in Sachen Vollgas. Sobald sie im roten Bereich sind, brechen die Wagen aus und werden unfahrbar. Für diese Autos brauchen Sie auf jeden Fall ein analoges Steuerungsgerät wie Gamepad oder Lenkrad. Mit der Tastatur sind diese Rennen kaum zu gewinnen, weil Sie nicht behutsam Gas geben können.

Tipp: Sie können Five-O im Karrieremodus am A1-Ring in der zweiten Spitzkurve dermaßen ins Kiesbett rammen, dass Sie zwar Letzter werden, er aber auch nur Vorletzter, womit die Aufgabe, nur einen Platz hinter ihm anzukommen, erfüllt wäre.

Excalibur Cup

Mit dem DB Coupe befahren Sie die lange Variante des Nürburgrings. Im Karrieremodus ist dies ein Alternativweg. Wählen Sie unbedingt dieses Rennen, da Sie hier nur einmal antreten müssen, um eine Runde weiterzukommen, während Sie bei DTM wieder eine ganze Rennserie absolvieren müssten. Die Autos brauchen sehr lange, um auf Touren zu kommen. Versuchen Sie deshalb auf den Einsatz der Handbremse zu verzichten, da dies die Wagen zu stark abbremst und Sie erneut ewig beschleunigen müssen.

XKR Serie

Mit dem Jaguar, der rund 250 km/h schafft, fahren Sie auf Straßenkursen. Für diese Serie gilt das Gleiche wie für die anderen Straßenrennen: Die schnellen Autos brechen kaum aus – und wenn Sie den Handbrems-Drift nicht beherrschen, brauchen Sie gar nicht erst loszufahren. Achten Sie darauf, dass Sie das richtige Mittelmaß in der Länge der Drifts finden, da Sie ansonsten entweder zu weit herausgetragen werden und gegen eine Mauer driften oder aber gegen die Pfeiler an der Innenseite der Kurve prallen.

V8 Supercars

Die Strecken, darunter Adelaide, Phillip Island und Eastern Creek, sind alle recht geradlinig. Der Ford Falcon oder der Holden Commodore sind mittelschnelle Autos, die Ihnen den Handbremseinsatz schnell übel nehmen. Nutzen Sie die Curbs ausgiebig auf engen Strecken wie Adelaide. Auch eignen sich die Autos dazu, sich zum Sieg zu rempeln.

American 1000

Ein starker Rempler in die Bande und ein Single Seater Race Car ist hinüber und das Rennen vorbei. Achten Sie darauf, dass Sie sich aus Crashs heraushalten. Aufgrund der immensen Beschleunigung müssen Sie auf den Ovalen zudem darauf achten, dass Sie die Ideallinie halten und die Geschwindigkeit immer unter Kontrolle haben, um nicht aus den Steilkurven getragen zu werden. Notfalls nehmen Sie Gas weg, wenn Sie merken, dass der Bolide sich Richtung Abflug bewegt. Ausflüge aufs Gras verzeiht der Wagen übrigens nicht.

World GT

Mit dem Jaguar X 220 über Formel-1-Strecken wie den A1-Ring zu jagen, macht höllisch Spaß. Der Wagen bricht zwar leicht aus, verträgt dafür einige Karambolagen und lässt sich auch bei Ausritten aufs Gras noch gut steuern. Tipp: Wenn Sie auf die Grünanlagen geraten sind, ist es bei den meisten Autos möglich, durch Wegnahme des Gases und geringe Lenkbewegungen wieder auf die Strecke zu gelangen. Zu viel Gas ist gleichbedeutend mit einem Dreher.

Sunshine Series

Der Ford GT erlaubt es Ihnen, auch bei Tempo 210 noch schlingernd in eine Kurve zu driften. Der Wagen fährt sich sehr gutmütig – fast wie ein VW Golf. Zum Glück ist er deutlich schneller und schöner. Verzichten Sie auf Ihre Handbremse und gehen Sie stattdessen vor einer Kurve leicht vom Gas und driften in diese hinein.

Hotrod

Hier können Sie sich wie Heimwerkerkönig Tim Taylor fühlen. Wie er haben auch Sie kaum Probleme mit dem Handling des Hotrod. Den engen Straßenkurs mit den vielen 90-Grad-Turns bewältigen Sie fast ausschließlich durch Handbremsdrifts. Boxenstopps sollten frühzeitig eingelegt werden.

Pacific Street

Hier sind Sie mit einem Ford Mustang Cobra unterwegs, ein Wagen, der Ihnen auf den Straßenkursen gut liegen sollte – vorausgesetzt Sie beherrschen die Handbremsdrifts. Der Wagen bricht kaum aus, nach zwei, drei schwereren Crashs ist allerdings definitiv Schluss.

Supercar Cup

Wenn Sie die Auswahl haben, greifen Sie am besten zum Ford GT, da dieser in Sachen Handling dem Koenig um Längen voraus ist (siehe auch Koenig Speedfest). Die Strecken kennen Sie alle schon aus vorigen Rennen. Generell ist es sehr sinnvoll, Rennen auf neuen Strecken immer zu Ende zu fahren, selbst bei aussichtsloser Platzierung. So lernen Sie den Kurs kennen und wissen schnell, wo es Überholmöglichkeiten gibt.

Masters Grand Prix

Auf den F1-Strecken fahren Sie mit F1-Autos. Das heißt: Tempo 320, irre Beschleunigung und enorme Crash-Anfälligkeit. Ein Frontalauffahrunfall, und der Wagen ist hin. Bremsen Sie deshalb etwas früher als in den anderen Rennen, um Unfälle zu vermeiden. Trotzdem können Sie immer noch innen in Kurven rasen und so Plätze gewinnen.

Caliburn Classic

Mit dem Aston Martin geht es durch die Berge. Bei Loch Rannoch haben Sie endlich Gelegenheit, bei entsprechender Geschwindigkeit abzuheben. Achten Sie dabei darauf, dass Sie bei der Landung kein Vollgas geben und das Lenkrad gerade halten, sonst ist ein Crash vorprogrammiert.

Mamba Single Day

Durch den Oulton Park fahren Sie mit dem AC Mamba. Die Wagen erfordern kein großes Fingerspitzengefühl und sind einfach zu fahren. Achten Sie lediglich darauf, die Handbremse nicht zu lange durchgedrückt zu halten.

Speed Circus

Laguna Seca ist die Strecke, die Sie mit dem Nissan absolvieren. Bei den meisten Kurven müssen Sie nicht einmal vom Gas gehen, wenn Sie die Handbremse leicht anziehen. Die Wagen fahren übrigens auch gut über den Sand am Streckenrand.

THORSTEN SEIFFERT



Wer mit seinem dicken Truck die Straße blockiert, hat kaum Probleme, seine Rennposition zu halten.



Hier biegen Sie links in den kleinen Weg. So kürzen Sie galant ab und umgehen Kämpfe mit Konkurrenten.



Biegen Sie rechts in den Dorfweg und rempeln Sie einige Kisten um – das spart Zeit und kann Sie an die Spitze bringen.

Port Royale 2

Nix für Landratten: In der Karibik herrschen raue Sitten – und abenteuerlustige Matrosen finden sich schneller auf der Planke wieder, als ihnen lieb ist. Mit unseren Tipps fallen Sie aber garantiert nicht ins kalte Wasser. Johnny, setz' schon mal die Segel!

DIE ERSTEN SCHRITTE

Welches Land darf's denn sein?

Ihre Nationalität spielt keine Rolle – Sie können später ohnehin nach Lust und Laune die Seiten wechseln. Bedenken Sie aber, dass die holländischen und französischen Kolonien nicht gerade zentral liegen. Einsteiger wählen also besser England oder Spanien.

Welches Talent soll ich wählen?

Vergessen Sie Treffsicherheit und Fechtkunst – beide Fähigkeiten erlernen Sie im Laufe des Spiels sowieso, die Boni hätten also keine großen Auswirkungen. Da auch Geldsorgen recht schnell der Vergangenheit angehören, entscheiden Sie sich am besten für Charisma. Ein hohes Ansehen ist für viele Aktionen unbedingt nötig und nur sehr mühsam aufzubauen.

Geld? Oder lieber Schiff?

Greifen Sie zu und nehmen Sie gleich zu Beginn die Brigg. Sie starten dann zwar mit weniger Gold, haben aber dafür ein recht wendiges, kampftaugliches Schiff mit ordentlich Stauraum. Die Anschaffungskosten holen Sie in ein paar Wochen locker wieder rein.

Klug navigieren!

Der schnellste Weg ist nicht immer der beste – gerade in den ersten Spielstunden sollten Sie unbedingt Umwege in Kauf nehmen, um neue Städte auf der Karte aufzudecken. Sie müssen allerdings nicht bis nach Vera Cruz und wieder zurück schippern; früher oder später führen Sie die Missionen auch in die abgelegeneren Ecken der Karibik. Halten Sie beim Segeln auch immer die Augen offen: Schatzkarten, Schiffbrüchige und verloren gegangene Kisten warten nur darauf, von Ihnen entdeckt zu werden.

Wie verdiene ich Geld?

Gegen fette Handelskonvois und plündernde Piraten haben Sie anfangs noch keine Chance. Auch wenn Sie sich später als Freibeuter verdingen wollen, müssen Sie das nötige Kleingeld für Schiffe, Kanonen und Besatzung zunächst auf friedlichem Weg verdienen. Die beste Methode, um schnell an eine große Menge Goldstücke zu kommen, sind Importwaren (Wein, Gewürze, Werkzeuge). Laden Sie Ihre Brigg in Gouverneursstädten damit voll und klappern Sie anschließend die umliegenden Kolonialstädte ab. Dort verkaufen Sie die Importwaren gewinnbringend und segeln mit Rohstoffen (gut geeignet sind Baumwolle und Zucker) in die Gouverneursstädte zurück. Aufschluss über die optimalen Einkaufs- und Verkaufspreise gibt unsere Preistabelle. Suchen Sie sich für Ihre Tour am besten eine kurze Route, auf der möglichst viele Städte liegen (etwa San Juan – Grenada). Wenn Sie rund 180.000 Goldstücke verdient haben, ist es Zeit für ein neues Schiff.

Die Qual der Wahl

Lassen Sie Barken, Pinassen und Schaluppen links liegen und gönnen Sie sich gleich eine Militärfregatte (gibt's zum Beispiel in Guadeloupe). Warten Sie mit dem Kauf von Kanonen und dem Anheuern von Matrosen aber noch eine Weile und handeln Sie stattdessen weiter mit Importwaren. Vor Piraten müssen Sie sich (noch) nicht in Acht nehmen. Wenn Sie die Kosten für die Militärfregatte wieder reingeholt haben, investieren Sie das Gold in eine Handelsfleute (erhältlich auf Grand Bahama). Nun haben Sie genügend Stauraum, um auch weiter entfernte Ziele anfahren und versorgen zu können. Die Brigg können Sie getrost verkaufen.

Das X markiert die Stelle

Schauen Sie auf Ihren Stationen immer mal wieder in den Kneipen vorbei und greifen Sie zu, wenn Ihnen jemand ein Kartenstück anbietet. Mit ein bisschen Übung finden Sie den Schatz schon mit wenigen Kartenteilen (siehe Screenshot). Sie werden auch öfter Hinweise in Rätselform bekommen. Zu jedem Fundort gibt es drei Hinweise; sobald Sie den dritten erhalten haben, startet ein Timer, der Ihnen wenige Wochen Zeit gibt, um den Schatz zu finden. Speichern Sie daher nach Erhalt des dritten Hinweises unbedingt ab und studieren Sie anschließend in aller Ruhe die Karte. Häufige Fundstellen sind die Region um Florida, die Umgebung von Maracaibo und die Bucht von Vera Cruz.

Preistabelle

Geiz ist geil: Bevor Sie Werkzeuge zu horrenden Preisen einkaufen oder die selbst angebaute Baumwolle unter Wert verjubeln, werfen Sie einen Blick auf unsere Preistabelle. Dort sehen Sie auch, mit welchen Produktionskosten Sie bei den einzelnen Gütern rechnen müssen.

Ware	Produktionskosten	Maximaler Einkaufspreis	Minimaler Verkaufspreis
Grundwaren:			
Weizen	80	100	120
Früchte	80	100	120
Holz	80	100	120
Lehm	80	100	120
Rohstoffe:			
Mais	100	120	150
Zucker	100	120	150
Baumwolle	100	120	180
Hanf	100	120	150
Fertigwaren:			
Fleisch	300	360	400
Kleidung	300	360	400
Seile	300	360	400
Rum	300	360	400
Kolonialwaren:			
Kaffee	150	180	220
Kakao	150	180	220
Farbstoffe	150	180	220
Tabak	150	180	220
Importwaren:			
Gewürze	-	700	850
Wein	-	700	850
Werkzeuge	-	700	950

Wen kann ich versenken?

Erst wenn Ihnen der Importwaren-Handel locker von der Hand geht und Sie ungefähr 300.000 Goldstücke angespart haben, sollten





Wer die Details genau studiert, kann Schätze auch schon mit sehr wenigen Kartenteilen aufspüren. In diesem Beispiel liefern die Palmen einen wichtigen Anhaltspunkt. Auch der Gebirgszug ist in der Spielwelt einzigartig. Andere Anhaltspunkte sind Küstenlinien, Hütten oder Seen. Städte sind auf Schatzkarten nicht verzeichnet.

Flottenmanöver

Bevor Sie sich mit Schiffen abmühen, die keinen Schuss Pulver taugen, werfen Sie lieber einen Blick auf unsere Flotte. Hier sehen Sie, welche Schiffe unbedingt in Ihren Militärkonvoi gehören.



Piratenbarke

Wendiger und widerstandsfähiger als die normale Barke, eignet sich die Piratenbarke hervorragend für Angriffe auf Kanonentürme. Gegen die Breitseite einer Kriegsgaleone hat sie zwar nicht viel zu melden, dafür macht ihr bei Gegenwind so schnell niemand was vor. Ideal, um gegnerische Schiffe schnell zu entern.



Militärfregatte

Das beste Kriegsschiff in den ersten Spielstunden. Nicht ganz so schnell und wendig wie die Militärkorvette, dafür aber mit acht Kanonen mehr an Bord. Ihre Durchschlagskraft macht sie zum Albtraum für feindliche Matrosen – im Verbund mit der Militärkorvette eine perfekte Waffe gegen große Schlachtschiffe. Sie können die Kampffregatten in englischen Gouverneursstädten käuflich erwerben.



Militärkorvette

Ein schnelleres und wendigeres Kriegsschiff werden Sie nicht finden. Der geringe Tiefgang erlaubt es der Militärkorvette, auch durch seichtes Wasser zu fahren. Auf diese Weise können Sie Galeonen und Karavellen mühelos in ein Riff locken, wo diese dann festhängen und ein leichtes Ziel abgeben. Auch bei Gegenwind sehr beweglich. Militärkorvetten kaufen Sie in französischen Gouverneursstädten.



Linienschiff

Der Rolls-Royce der Karibik. Linienschiffe haben die höchste Feuerkraft, sind aber gerade bei Gegenwind so gut wie manövrierunfähig. Im Wind sind Linienschiffe hingegen pfeilschnell und entern feindliche Schiffe in Sekunden. Auch Kanonentürme haben einer Breitseite nicht viel entgegenzusetzen. Obendrein sind diese Kolosse sehr widerstandsfähig. Englische und einige französische Militärkonvois sind mit diesen Kampfpötten bestückt – ohne Kampf kommen Sie nicht an dieses Schiff.



An den Symbolen neben der Stadt erkennen Sie, welche Ware dort gerade dringend benötigt. Werden Werkzeuge verlangt, können Sie auch von einem guten Verkaufspreis für Wein und Gewürze ausgehen.



Halten Sie sich von Stürmen fern – Ihre Schiffe werden sonst massiv beschädigt. Behalten Sie Ihren Hauptkonvoi ständig im Auge. Städte benötigen nach einem Sturm dringend Baumaterial: Hier ist Gewinn drin.

Sie Ihre Fregatte kampftauglich machen. Kaufen Sie also 40 Kanonen und heuern Sie 120 Matrosen an, die Sie auch gleich mit Entermessern ausrüsten. Vergessen Sie nicht, für reichlich Kugeln zu sorgen. Ihre Fleute kommt übrigens ohne Crew und Kanonen zurecht, Letztere verbrauchen nur unnötig wertvollen Stauraum. Ein gutes erstes Ziel stellen die Piratennester dar. Warten Sie, bis sich die Piratenflotte im Hafen befindet, und speichern Sie den Spielstand. Der Angriff auf Piratennester gliedert sich in zwei Teile: In der ersten Angriffswelle müssen Sie die Flotte erledigen, anschließend folgt der Angriff auf die Kanonentürme (siehe Extrakasten). Zu Beginn genügt es vollkommen, die Schiffe zu kapern und dann den Rückzug anzutreten. Jeder Gouverneur freut sich über die Vernichtung der Flotte ein Loch in den Bauch und entschädigt Sie großzügig für Ihre Mühe. Wie Sie mit der Piratenflotte kurzen Prozess machen, lesen Sie im folgenden Abschnitt.

DER SEEKAMPF

Grundlagen

Im Gegensatz zum ersten Teil müssen Sie sich bei *Port Royale 2* nicht mehr mit jeder Pinasse herumärgern, sondern kämpfen nur noch gegen Geleitschiffe. Etwaige Handelsschiffe fallen automatisch in Ihre Hände, sobald Sie den Geleitzug gekapert, versenkt oder in die Flucht geschlagen haben. Da vier oder fünf Geleitschiffe aber keine Seltenheit sind, sollten Sie sich so früh wie möglich an die beiden höchsten Zoomstufen gewöhnen. Die Detailansicht sieht zwar hübsch aus, gewährt Ihnen aber keinen ausreichenden Überblick über das Schlachtfeld. Außerdem gilt: Kennen Sie Ihren Gegner. Schnelle und wendige Schiffe (Barken, Fregatten, Militärkorvetten) müssen Sie vorrangig außer Gefecht setzen, damit Sie sich in Ruhe mit den schwerfälligen, aber sehr viel gefährlicheren Galeonen und Karavellen auseinander setzen können.

Wissen, woher der Wind weht

Behalten Sie stets die Windrose in der linken Bildschirmecke im Auge. Der Wind dreht sich während des Kampfes ständig, was die Navigation deutlich erschwert. Fahren Sie nach Möglichkeit mit Seitenwind auf Ihre Gegner zu, drehen Sie kurz vor ihnen in den Wind und feuern Sie eine Breitseite ab. Bleiben Sie nun unbedingt vor Ihren Gegnern und drehen Sie im Zickzackkurs immer wieder bei, sobald Ihre Kanonen nachgeladen wurden. Wenn Sie eine gegnerische Breitseite nicht verhindern können, drehen Sie sich umgehend in den Wind. Auf diese Weise bilden Sie ein kleineres Ziel und stellen wieder Abstand zu Ihren Widersachern her. Schlachtschiffe (Galeonen, Karavellen, Linienschiffe) verlieren bei Gegenwind einen großen Teil ihrer ohnehin eingeschränkten Wendigkeit. Locken Sie die lahmen Pötte also mit einem schnellen Schiff direkt in den Gegenwind und schalten Sie sie dort aus. Piratenbarken und Militärkorvetten sind für diese Taktik wie geschaffen.

Die richtige Kugel

Kettenkugeln sind zu Beginn einer Schlacht sehr effektiv. Schießen Sie damit zunächst die Segel Ihres Widersachers sturmreif. Ist sein Mast erst einmal gebrochen, kann er nur noch hilflos im Meer treiben, während Sie seine Mannschaft in aller Ruhe mit Streukugeln dezimieren, um ihn anschließend zu entern. Massivkugeln setzen Sie nur ein, wenn Sie den gegnerischen Kahn ohnehin versenken wollen oder seine Flucht nicht mehr verhindern können. Da die Geschwindigkeit eines Konvois auf der Seekarte vom Rumpfzustand der Schiffe abhängig ist, holen Sie den Feigling später ohne Probleme ein. Das Zerlegen der Segel flüchtender Feinde ist übrigens keine gute Idee – nach der Schlacht werden diese nämlich wieder vollständig instand gesetzt.

Entern, aber richtig!

Nehmen Sie sich ruhig Zeit und erledigen Sie die feindliche Besatzung mit Ihren Streukugeln vollständig. So müssen Sie nur noch in das gegnerische Schiff hineinfahren und Sie entern es automatisch – ohne eigene Verluste. Die KI hingegen wird immer einen Enterversuch starten, wenn sie über 20 Prozent mehr Matrosen verfügt. Achten Sie daher auf einen ausreichenden Abstand. Kommt es zum Enterkampf, so sollte natürlich Ihre komplette Crew mit Entermessern ausgerüstet sein.

Fechtkunst

Fechtduelle gegen feindliche Kapitäne sind leicht zu gewinnen: Verteilen Sie Ihre Schläge gleichmäßig auf Kopf, Torso und Beine und behalten Sie Ihre Ausdauer im Auge. Wenn diese in den roten Bereich fällt, müssen Sie sich einige Sekunden lang mit Parieren begnügen. Sobald Ihr Widersacher kurz verharrt, teilen Sie erneut aus. Den Spezialangriff können Sie übrigens immer durchführen, ausreichend Ausdauer vorausgesetzt. Drücken Sie dazu einfach die linke Maustaste kurz bevor Sie sich nach einem Schlag wieder in die Ausgangsposition begeben. Üben Sie früh das genaue Timing: Später parieren Ihre Gegner die meisten normalen Hiebe.

Konvoi knacken

Militärkonvois sind harte Brocken. Fünf Galeonen beziehungsweise Karavellen sind da keine Seltenheit. Bevor Sie sich mit diesen Burschen einlassen, sollten Sie auf jeden Fall über eine Flotte aus mindestens drei Kampfschiffen (siehe Extrakasten) verfügen. Gegen die folgende Taktik ist allerdings auch die spanische Schatzflotte chancenlos:

1. Setzen Sie eine Militärkorvette ein, um die Segel der gegnerischen Schiffe zu zerschießen.



Bleiben Sie in den Seeschlachten immer vor Ihren Gegnern und halten Sie sich im Seitenwind. So können Sie jederzeit beidrehen, um eine Breitseite abzufeuern. Im Notfall drehen Sie in den Wind und stellen Abstand zum Feind her.



Erst wenn Sie den gegnerischen Konvoi manövrierunfähig geschossen haben, ist es Zeit für die Streukugeln. Wenn Sie nicht völlig besoffen fahren, können die Feinde keinen Schuss mehr abfeuern und sind Futter für Ihre Kanonen.

Achten Sie darauf, dass bei jedem Feind der Mast gebrochen ist, und fangen Sie sich nach Möglichkeit keine Breitseite ein. Passiert es Ihnen doch, so kann es nicht schaden, wenn Sie noch eine weitere Militärkorvette als Nachschub aufbieten können.

2. Sind alle Masten gebrochen, lassen Sie die Militärkorvette fliehen und schicken eine Militärfregatte in die Schlacht. Diese verfügt über mehr Kanonen, ist allerdings noch wendig genug, um mit der Besatzung der schwerfälligen Galeonen und Karavellen kurzen Prozess zu machen. Entern Sie, wenn möglich, schon ein oder zwei Schiffe und locken Sie die restlichen Kutter in die Kartenmitte.

3. Lassen Sie die Militärfregatte GEGEN den Wind fliehen und aktivieren Sie eine weitere Militärkorvette oder – noch besser – ein Linienschiff. Damit fahren Sie nun automatisch mit dem Wind auf das Schlachtfeld und können die hilflosen Gegner in Sekunden entern.

4. Es macht überhaupt nichts, wenn Ihre Militärkorvette bei Schritt 1 geentert wird, solange Sie zuvor die gegnerischen Segel in Fetzen geschossen haben. Sie bekommen das Schiff nach der Schlacht ohnehin wieder und an Matrosen herrscht in den karibischen Kneipen nun wirklich kein Mangel.

Für Nachschub sorgen

Halten Sie zu jedem Kriegsschiff ein Ersatzexemplar in einem befreundeten Hafen bereit. So können Sie beschädigte Schiffe problemlos austauschen und müssen nicht tatenlos zusehen, während Ihre Flotte repariert wird. Die Ersatzschiffe lassen Sie dabei einfach ohne Kapitän im Hafen liegen, das spart Kosten. Generell gilt: Ab einem Rumpfzustand von 80 Prozent sollten Sie Ihre Schiffe ausbessern lassen.

HANDEL UND BETRIEBE

Billig einkaufen

Der Importwarenhandel ist auch im späteren Spielverlauf sehr lukrativ. Weisen Sie daher Ihren Lagerverwalter an, Importwaren bis zu einem Einkaufspreis von 700 Goldstücken selbstständig zu erwerben. So können Sie immer mal wieder in Ihrer Heimatstadt vorbeischauen und eine große Menge Importwaren einladen. Setzen Sie dem Verwalter aber unbedingt ein Limit von etwa 50 Fässern pro Ware – sonst laufen Sie Gefahr, den Markt völlig zu überschwemmen.

Erfolgreich handeln

Um eine neue Konzession zu erwerben, müssen Sie in der betreffenden Stadt zunächst einen Handelserfolg vorweisen können. Diesen erreichen Sie, indem Sie Waren an die Stadt liefern, die dort knapp (also rot eingefärbt) sind. Welche Waren Sie liefern, spielt keine Rolle, nur wie effektiv Sie gegen die Knappheit vorgehen. Suchen Sie sich also gezielt Waren aus, bei denen Sie die Knappheit schnell beseitigen können. Ein Beispiel: In Cartagena sind Holz und Rum knapp. Die Nachfrage nach Holz ist aber in der Regel deutlich größer als die Nachfrage nach Rum. Wenn Sie nun einige Fässer Rum liefern, ist die Knappheit beseitigt und Sie haben in kurzer Zeit einen großen Handelserfolg erzielt.

Keine Zeit verlieren

Mit der Zahl Ihrer Konzessionen steigt auch die Anspruchshaltung der Städte – Sie müssen also für einen Handelserfolg deutlich mehr tun. Diese Mühen ersparen Sie sich, indem Sie sich bereits in der ersten Spielphase überlegen, in welchen Städten Sie später einmal Betriebe errichten wollen. Nun können Sie diese Städte mit knappen Waren versorgen und sich den Handelserfolg quasi auf Pump verdienen.

Welche Betriebe lohnen sich?

Produzieren Sie nur Rohstoffe, wenn Sie diese auch konsequent weiterverarbeiten – sonst ist die Gewinnspanne einfach zu niedrig. Für den Anfang bieten sich Fertigwaren an, die Sie in Ihrer Startstadt herstellen dürfen, da Sie dort bereits über eine Konzession und ein Lagerhaus verfügen. Mit Rum und Kleidung lässt sich zum Beispiel ordentlich Geld machen. Die nötigen Rohstoffe bauen Sie am besten in einer Kolonialstadt in unmittelbarer Nähe an, das senkt die laufenden Kosten. Denken Sie aber daran, dass Sie die Rohstoffe auch irgendwie zu Ihren weiterverarbeitenden Betrieben schaffen müssen – eine automatische Handelsroute ist erst möglich, wenn Ihr Kapitän über eine Erfahrung von mindestens vier Punkten verfügt.

Wo finde ich einen erfahrenen Kapitän?

Bilden Sie ihn aus. Handeln Sie mit Ihrem Anfangskapitän so lange, bis er über die nötige Erfahrung verfügt, und kaufen Sie ihm dann ein kleines Schiff (eine Pinasse oder Schaluppe genügt völlig), mit dem er Ihre Betriebe versorgt. Für Ihren Hauptkonvoi heuern Sie anschließend einen neuen Kapitän an und wiederholen das Spiel.

Muss ich meine Handelskonvois schützen?

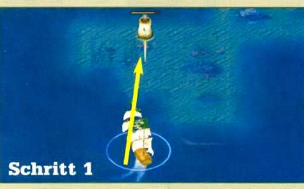
Nein. Das kostet nur unnötig Geld und bringt Ihnen keine Vorteile. Piraten sind gerade in den ersten Spielstunden rar gesät und wenn Ihr Konvoi doch einmal angegriffen werden sollte, dann verlieren Sie nur ein paar Waren. Damit lässt sich leben. Geleitschiffe werden hingegen in der Regel versenkt. Dann liegt Ihr mühsam verdientes Geld auf dem Meeresboden.

Selbstversorgung

Da Holz und Lehmziegel im weiteren Spielverlauf immer knapper werden, sollten Sie rechtzeitig eine Sägemühle und eine Ziegelei errichten. So verfügen Sie immer über ausreichend Rohstoffe, um weitere Betriebe aufzubauen.

Kanonentürme, aufgepasst!

Die Kanonentürme von Piratennestern und feindlichen Städten können selbst Kriegsschiffe in Sekundenschnelle zu Kleinholz verarbeiten. Wir zeigen Ihnen, mit welcher Taktik Sie die gefährlichen Dinger problemlos knacken können.



Schritt 1

Fahren Sie mit einem wendigen Schiff – einer Piratenbarke oder einer Militärkorvette – auf den ersten Turm zu. Achten Sie darauf, dass Sie immer mit Seitenwind anfahren, und steuern Sie den Turm direkt an. Warten Sie, bis der Turm feuert. Falls der Wind bei Beginn der Schlacht denkbar ungünstig steht (Gegenwind), kreuzen Sie so lange am Kartenrand umher, bis wieder eine akzeptable Brise weht. Die Zeit steht bei Kämpfen ohnehin still.



Schritt 2

Drehen Sie nun umgehend in den Wind und feuern Sie eine Breitseite ab. Wenn Ihre Drehung schnell genug war, geht der Schuss des Turms ins Leere. Falls Ihre Schüsse zu kurz geraten, warten Sie das nächste Mal einfach einen Tick länger, bevor Sie die Drehung veranlassen. Hat auch ein zweiter Turm das Feuer eröffnet, so ändern Sie den Anfahrtswinkel.



Schritt 3

Bringen Sie Abstand zwischen Ihr Schiff und den Turm. Wenn Sie im Wind unterwegs sind, hat der Kanonenturm keine Zeit mehr für einen zweiten Schuss. Nun können Sie in aller Ruhe wenden und erneut anfahren. Haben Sie aber immer ein Auge auf die Windrichtung!



Schritt 4

Nachdem der erste Turm erledigt ist, wiederholen Sie die ersten drei Schritte bei den anderen Türmen. Es kann auch nicht schaden, eine weitere Korvette beziehungsweise Piratenbarke in der Hinterhand zu haben. Mit ein bisschen Übung sind Sie aber problemlos in der Lage, zehn Türme zu zerstören, ohne einen gegnerischen Treffer abzubekommen. Sie dürfen nur nicht ungeduldig werden.



Sie können den Importwarenhandel enorm beschleunigen, indem Sie Ihren Lagerverwalter anweisen, die Güter selbstständig und zu einem guten Preis zu kaufen. So häufen sich ganz von alleine enorme Bestände an, die Sie dann verticken.

Überschüssige Vorräte verkaufen Sie gleich vor Ort – damit lassen sich zwar nur 10 Prozent Gewinn machen, aber so holen Sie wenigstens Ihre Produktionskosten wieder rein.

Stadtentwicklung

Jeder Betrieb, den Sie bauen, erhöht die Einwohnerzahl permanent um 120. Damit steigt nicht nur der Wohlstand in der Stadt, sondern auch die Nachfrage. Dies führt zu weiteren Betrieben in anderen Städten und schließlich zu einem Wachstum in der gesamten Spielwelt. Im Klartext: Je mehr Betriebe Sie bauen, desto mehr Spaß machen später der Handel, die Piraterie und die Kriegsführung.

Handeln leicht gemacht

Eine vollautomatische Handelsroute kann eine Menge Geld einbringen – vorausgesetzt, Sie haben einen erfahrenen Kapitän angeheuert und die richtigen Städte gewählt. Die optimalen Resultate erzielen Sie mit vier dicht beieinander liegenden Kolonialstädten (die nach Möglichkeit unterschiedliche Waren produzieren sollten) sowie zwei Gouverneursstädten. Auch hier gilt: Immer ohne Geleitschutz auf die Reise schicken!

MISSIONEN UND ANSEHEN

Ansichtssache

Ab dem Matrosen-Rang sinkt Ihr Ansehen bei allen Nationen mit der Zeit stetig. Die besten Preise und Missionen erhalten Sie allerdings nur, wenn Ihnen ein Land freundlich gesinnt ist. Machen Sie es sich daher zur Gewohnheit, alle paar Wochen bei Ihrem Gouverneur vorbeizuschauen und einen Auftrag für ihn zu erledigen. Speichern Sie unbedingt ab, bevor Sie eine Mission annehmen – der Zeitrahmen ist immer sehr knapp bemessen und oft müssen Sie erst mühsam nach Ihren Missionszielen suchen.

Versorgung

Missionen, bei denen Sie verhindern sollen, dass eine Stadt unter eine bestimmte Wohlstandsgrenze fällt, sind nicht ganz einfach. Liefern Sie so viele knappe Waren wie möglich in die Stadt und achten Sie nicht auf die Preise. Alles, was rot eingefärbt ist, schaffen Sie heran. Ein Fest (kann am Marktplatz organisiert werden) wirkt ebenfalls Wunder.

Rezession

Wenn Sie den Niedergang einer Stadt einläuten sollen, haben Sie drei verschiedene Möglichkeiten: Entweder Sie machen den Hafen dicht, indem Sie einlaufende Handelsschiffe kapern, oder Sie plündern die Stadt – oder Sie kaufen einfach die Warenvorräte auf. Im Zweifelsfall wählen Sie die letzte Alternative, denn dabei sinkt nur Ihr Handelserfolg in der betreffenden Stadt.

Kaperfahrt

Warten Sie mit dem Kauf eines Kaperbriefes immer, bis Ihnen eine Kapermission angeboten wird – dann bekommen Sie den Brief nämlich gratis. Überlegen Sie vorher aber genau, mit wem Sie sich da gerade anlegen. Bei einem Angriff auf Spanien verlieren Sie nicht nur den größten Handelspartner der Karibik, sondern haben auch gleich noch dreißig Militärkonvois sowie diverse Freibeuter am Hals. Wenn Sie unbedingt Krieg führen wollen, dann tun Sie das zu Beginn gegen Frankreich oder Holland. Die Militärpräsenz dieser beiden Nationen ist auf einen relativ kleinen Teil der Karibik beschränkt, den Sie im Zweifelsfall einfach meiden können.

Hochzeit

Sobald Sie den Steuermann-Rang erreicht haben, dürfen Sie mit der Tochter des Gouverneurs anbandeln. Nutzen Sie diese Gelegenheit und schauen Sie immer mal wieder bei ihr vorbei. Nach dem vierten oder fünften Besuch wird sie in eine Hochzeit einwilligen und Sie bitten, ihren Vater um Erlaubnis zu fragen. Bevor Sie das tun, sollten Sie allerdings erst folgende Waren beschaffen: Weizen, Früchte, Fleisch, Rum und Wein. Speichern Sie ab, bevor Sie sich auf die Hochzeit einlassen – die benötigte Menge der Nahrungsmittel schwankt. Das ganze Zeug müssen Sie für die Hochzeitsfeier am Marktplatz abgeben, und wenn Sie zuerst mit dem Gouverneur reden, haben Sie für die Beschaffung nur sehr wenig Zeit. Ist alles erledigt, können Sie bei Ihrem Schwiegervater in spe vorsprechen und die Hochzeit beginnt. Ihre Gattin sollten Sie von nun an häufig besuchen – sie hat immer Wissenswertes über Piraten, Handelspreise und die spanische Schatzflotte zu berichten.

Wo ist sie hin?

Kurz nach der Hochzeit verschwindet Ihre Frau und ihr verzweifelter Vater schickt Sie auf die Rettungsmission. Segeln Sie zu der Stadt, die Ihnen der Gouverneur genannt hat, und suchen Sie dort nach einer Flaschenpost. Darin finden Sie eine Karte, auf der verzeichnet ist, wo Sie Ihre Gattin finden können. Speichern Sie nun den Spielstand; der Casanova, mit dem die gute Dame durchgebrannt ist, greift nämlich überraschend an und verfügt manchmal über ein Linienschiff. Wenn Sie ihm das Bräute-Entführen ausgetrieben haben, müssen Sie Ihre Frau nur noch nach Hause zurückbringen.

Karibik-Trainer

In den örtlichen Kneipen treffen Sie manchmal auf einen Herumtreiber, der Ihnen von einem legendären Steuermann, Kanonier oder Händler berichtet, der Ihre Kapitäne ausbilden kann. Geben Sie dem Informanten ruhig das Gold, das er verlangt. Im Gegenzug verrät er Ihnen den ungefähren Aufenthaltsort eines Mannes, der weiß, wo man den Trainer finden kann. Sichern Sie den Spielstand und begeben Sie sich auf die Suche. Wenn etwa von einer westlichen Stadt die Rede ist, klappern Sie die Kneipen von Campeche, Villahermosa und Vera Cruz ab. Nachdem Sie den Kerl gefunden haben, sollen Sie für ihn eine Truhe aufstöbern. Speichern Sie erneut ab, das Zeitlimit ist häufig enorm eng bemessen. Ist die Truhe gefunden und abgegeben, erfahren Sie endlich das Versteck des Trainers. Segeln Sie dort aber nur mit einem unerfahrenen Kapitän hin, Sie bekommen nämlich satte fünf Erfahrungspunkte, die bei einem gut ausgebildeten Schiffsführer verschwendet wären.

Frustrierte Händler

Wenn Ihnen ein frustrierter Händler den Auftrag gibt, einen unliebsamen Konkurrenten aus dem Weg zu räumen, sollten Sie vorsichtig sein. Sie brauchen in jedem Fall einen Kaperbrief, sonst gilt der Angriff als Piraterie und Sie machen sich bei allen Nationen unbeliebt. Ohne Bedenken anlegen dürfen Sie sich hingegen mit Kopfgeldjägern, auch wenn diese unter der Flagge eines Landes segeln.

Der Chronist

Ab und an treffen Sie in der Kneipe auch auf den so genannten Chronisten. Dieser Geschichtenerzähler ist nicht spielrelevant, weiß aber viele interessante Anekdoten über das Leben in der Karibik zu berichten. Zuhören lohnt sich!

JOCHEN GEBAUER, FLORIAN WEIDHASE

Ruhm und Ehre

Welchen Rang brauche ich, damit mich der Vizekönig empfängt? Wann darf ich endlich zehn Konzessionen führen und vor allem: Wann kann ich die Tochter vom Gouverneur klarmachen? Unsere Rangtabelle sagt es Ihnen.

Rang	Benötigtes Vermögen	Maximale Anzahl Kapitäne	Maximale Anzahl Konzessionen	Besonderheiten
Schiffsjunge	–	1	1	–
Leichtmatrose	100.000	2	1	–
Matrose	150.000	3	2	Empfang bei Gouverneuren
Seemann	250.000	4	2	–
Bootsmann	400.000	6	3	Audienz bei Vizekönigen
Steuermann	800.000	8	4	Heirat möglich
Leutnant	1.500.000	10	5	–
Navigator	2.500.000	10	6	–
Kommandant	4.000.000	10	8	–
Kapitän	6.000.000	Unbegrenzt	10	–
Kommodore	9.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	–
Konteradmiral	13.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	–
Vizeadmiral	20.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	–
Admiral	30.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	–
Großadmiral	40.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	–
Flottenadmiral	50.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	–
Herrscher der Meere	60.000.000	Unbegrenzt	Unbegrenzt	–

Unreal Tournament 2004

Schnelle Deathmatch-Duelle und riesige Materialschlachten mit Panzern und Gleitern – wir verraten, wie die Gefechte von UNREAL TOURNAMENT 2004 auch auf Ihrem PC laufen.

Die Grafik-Engine von *UT 2004* wurde gegenüber dem Vorgänger kaum verbessert. Trotzdem stellen die neuen Karten durch zusätzliche Details höhere Hardware-Anforderungen als die aus der vorherigen Version bekannten Areale. Besonders bei den neuen Spielmodi „Onslaught" und „Assault" wird die Hardware stark gefordert. Um mit allen Details spielen zu können, benötigen Sie eine CPU mit 2.700 MHz, eine Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5900 XT und 512 MByte Arbeitsspeicher. Die Bot-KI belastet den Prozessor besonders stark. Wenn Sie im Einzelspielermodus gegen mehr als zehn KI-Kontrahenten antreten wollen, sollte Ihre CPU daher für die höchste Detailstufe mit 3.000 MHz takten.

OPTIONS-FLUT

Das Optionsmenü bietet sehr viele Einstellungsmöglichkeiten, von denen nur wenige einen messbaren Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit haben. Wer eine CPU mit weniger als 2.200 MHz hat, setzt zunächst die „Spielfigurschatten" auf den Wert „Blob" – der Echtzeitschatten fällt in schnellen Gefechten ohnehin kaum auf und das Spiel läuft dadurch wesentlich schneller. Zudem reduzieren Sie die „Physikdetails" auf „Normal". Die Grafikkarte wird hauptsächlich durch die Einstellungen „Texturdetails" und „Detailtexturen" ausgelastet. Besitzer einer Geforce4 Ti-4200 deaktivieren die „Detailtexturen" und setzen die „Texturdetails" auf den Wert „Hoch". Mit einer Geforce FX 5900 Ultra oder Radeon 9800 Pro können Sie vierfache Kantenglättung im Treiber-Menü zuschalten. Um die Ladezeiten stark zu verkürzen, deaktivieren Sie im Menü „Spiel" die Einstellung „Alle Spieler-Skins vorher laden". DANIEL MÖLLENDORF

TUNING

UM *UNREAL TOURNAMENT 2004* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.700 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 XT

MIT 1.600 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Bei Texturdetails „Hoch" einstellen
- ☐ Für Spielfigurdetail „Normal" wählen
- ☐ „Weltdetails" auf „Normal" setzen
- ☐ Bei „Dynamisches Mesh" „Niedrig" auswählen
- ☐ Für „Spielfigurschatten" „Blob" einstellen
- ☐ „Dynamische Beleuchtung", „Detailtexturen", „Blätter und Gräser" sowie „Wettereffekte" deaktivieren

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Bei Texturdetails „Höher" einstellen
- ☐ Für Spielfigurdetail „Höher" wählen
- ☐ „Weltdetails" auf „Normal" setzen
- ☐ Die „Physikdetails" auf „Normal" setzen
- ☐ Bei „Dynamisches Mesh" „Normal" auswählen
- ☐ Für „Spielfigurschatten" „Blob" einstellen
- ☐ „Blätter und Gräser" sowie „Wettereffekte" deaktivieren

MIT 2.500 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Im Treibermenü vierfache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung aktivieren
- ☐ Bei Texturdetails „Am Höchsten" einstellen
- ☐ Für Spielfigurdetail „Sehr Hoch" wählen
- ☐ „Weltdetails" auf „Hoch" setzen
- ☐ Die „Physikdetails" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Dynamisches Mesh" „Am Höchsten" auswählen
- ☐ Für „Spielfigurschatten" „Blob" einstellen
- ☐ „Blätter und Gräser" deaktivieren



Sparflamme: Die Texturen sind sehr unscharf, die Gräser fehlen, wodurch UT 2004 optisch deutlich weniger hermacht.



Aufwendig: Die Texturen der Landschaft und Figuren sind sehr detailliert und die Umgebung ist mit hohen Gräsern verziert.

DAS „GRAFIK"-MENÜ VON UNREAL TOURNAMENT 2004



1. **Texturdetails:** Bei der höchsten Stufe sind die Texturen der Umgebung sehr hoch aufgelöst. Mit einer Radeon 9800 oder Geforce FX 5900 Ultra wählen Sie die Einstellung „Am Höchsten".
2. **Spielfigurdetail:** Bestimmt die Texturauflösung und die Anzahl der verwendeten Polygone bei den Figuren. Mit einer Geforce 4 Ti-4200 oder Geforce FX 5600 Ultra wählen Sie „Normal" aus.
3. **Weltdetails:** Besitzer einer CPU mit weniger als 1.800 MHz reduzieren den Detailgrad der Umgebung, um flüssig zu spielen.
4. **Physikdetails:** Die sehr gute Physik-Engine benötigt viel CPU-Leistung – erst bei mehr als 2.200 MHz sollten Sie „Hoch" auswählen.
5. **Dynamisches Mesh:** Bei einer niedrigen Einstellung werden weiter entfernte Objekte in einer niedrigeren Detailstufe dargestellt, wodurch schwächere Systeme entlastet werden.
6. **Spielfigurschatten:** Wenn Sie den Wert „Blob" einstellen, fehlen die Echtzeit-Schatten – gerade bei mehreren Gegnern gleichzeitig steigt dadurch die Spielgeschwindigkeit.
7. **Dynamische Beleuchtung:** Sorgt für Echzeit-Lichtquellen. Benötigt kaum Leistung, ergo immer aktivieren.
8. **Detailtexturen:** Versieht die Umgebung mit zusätzlichen Details wie feinen Steinen oder Gräsern. Erst ab Radeon 9600 XT oder FX 5700 Ultra aktivieren.
9. **Trilineare Filterung:** Sorgt dafür, dass der Wechsel von einer hoch aufgelösten Textur auf eine niedrigere Variante weniger auffällt – unbedingt aktivieren.
10. **Blätter und Gräser:** Bei den Außen-Maps behindern hohe Gräser die Sicht und verschlechtern die Spielgeschwindigkeit – besser abschalten.
11. **Wettereffekte:** Auf den wenigen Karten mit Regen oder Schnee können Sie die Performance mehr als verdoppeln, indem Sie die „Wettereffekte" deaktivieren.

PC ACTION NUTZT HARDWARE DER FOLGENDEN HERSTELLER IM TESTLABOR:

• Aopen	• Creative	• TakeMS
• Asus	• Innovision	• Terratec
• Be Quiet	• Leadtek	• TwinMos
• Corsair	• MSI	• Tyan

DTM Race Driver 2

Um bei DTM Race Driver 2 auf das Treppchen zu kommen, brauchen Sie keinen Hochleistungs-Rechner. Wir zeigen, wie die rasanten Rennen noch besser aussehen.

Trotz großer Sichtweite und dezenter Reflexionen auf dem Fahrzeuglack stellt *DTM Race Driver 2* vergleichsweise moderate Hardware-Anforderungen. Bereits mit einem 2.100 MHz starken Prozessor, 512 MByte Speicher und einer günstigen Geforce FX 5700 Ultra können Sie mit der höchsten Detailstufe an den Start gehen. Der aufwendige Unschärfe-Effekt aus dem Vorgänger, der die Umgebung bei hoher Geschwindigkeit verzerrt, ist dem Rotstift zum Opfer gefallen. Wenn Sie die Datei „HardwareSetup.exe" starten, gelangen Sie in das Einstellungsmenü von *DTM Race Driver 2*. Ändern Sie die Optionen jedoch nicht über den Regler „Grafikdetail", da dieser nur ungenaue Einstufungen vornimmt. Tunen Sie das Rennspiel stattdessen unter „Erweiterte Einstellungen" manuell.

FEINTUNING

Wer einen Prozessor mit einer Taktrate von weniger als 1.900 MHz hat, kann diesen relativ einfach durch das Herabsetzen der „Schattenqualität" entlasten. Ansonsten kommt es gerade zu Rennbeginn, wenn viele Fahrzeuge gleichzeitig dargestellt werden, zu Geschwindigkeitsproblemen. Zudem sollten Sie die Regler „Die Qualität der Automodelle" und „Entfernungsgrafik" auf die mittlere Stufe stellen. Besitzer einer CPU mit weniger als 1.500 MHz wählen einen niedrigen Wert, um flüssig zu spielen. Bei DirectX-7-Grafikkarten wie Geforce2 oder Geforce4 MX lässt sich der Effekt „Hochauflös.-Motorhauben-Spiegelungen" nicht aktivieren. Wenn Sie die Auflösung auf 800x600 reduzieren und die „Texturqualität" um eine Stufe herabsetzen, ist *DTM Race Driver 2* allerdings auch mit diesen veralteten Beschleunigern flüssig spielbar. Mit einer 3D-Platine aus der Geforce-FX-5900-Famile können Sie im Treibermenü vierfache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung aktivieren. Bei Ati-Karten ließen sich diese Qualitätseinstellungen in unserer Testversion nicht anwenden.

DANIEL MÖLLENDORF

MAXIMALE DETAILS

Runde : 0/3
Gefahrene Zeit : 00:00.00
Rundenzeit : 00:00.00

Alle Autos werfen einen Schatten, die Texturen sind sehr detailliert und die Zuschauertribüne wird auch auf weite Entfernung dargestellt.



Der Asphalt wirkt unscharf, die Schatten sind verschwunden und die Sichtweite ist eingeschränkt, wodurch DTM 2 auch auf Mittelklasse-PCs gut läuft.

TUNING

UM *DTM RACE DRIVER 2* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.100 MHz.
- ☐ 512 MByte RAM.
- ☐ Geforce FX 5700 Ultra.

MIT 1.400 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE2 TI SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren.
- ☐ „Entfernungsgrafik" auf eine niedrige Einstellung setzen.
- ☐ Für „Autoreflexionen-Qualität" einen niedrigen Wert wählen.
- ☐ Die „Spezialeffekte-Qualität" auf „Sehr hoch" setzen.
- ☐ Für „Texturqualität" den vierten Wert auswählen.
- ☐ „Die Qualität der Automodelle" auf einen mittleren Wert einstellen.

MIT 1.800 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ „Entfernungsgrafik" auf eine mittlere Einstellung setzen.
- ☐ Für „Autoreflexionen-Qualität" einen hohen Wert wählen.
- ☐ Die „Spezialeffekte-Qualität" auf „Sehr hoch" setzen.
- ☐ Für „Texturqualität" den höchsten Wert auswählen.
- ☐ „Die Qualität der Automodelle" auf einen mittleren Wert einstellen.

MIT 2.100 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5900 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Vierfache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung aktivieren.
- ☐ „Entfernungsgrafik" auf die höchste Einstellung setzen.
- ☐ Für „Autoreflexionen-Qualität" einen sehr hohen Wert wählen.
- ☐ Die „Spezialeffekte-Qualität" auf „Sehr hoch" setzen.
- ☐ Für „Texturqualität" den höchsten Wert auswählen.
- ☐ „Die Qualität der Automodelle" auf den Maximalwert einstellen.

DAS MENÜ „ERWEITERTE EINSTELLUNGEN" VON DTM RACE DRIVER 2

1 Entfernungsgrafik: Bestimmt die Sichtweite im Spiel. Bei weniger als 1.900 MHz wählen Sie die mittlere Einstellung.

2 Autoreflexionen-Qualität: Sorgt dafür, dass sich Streckenobjekte wie Reklameschilder im Wagenlack spiegeln. Benötigt nur wenig Rechenleistung, daher höchste Stufe wählen.

3 Spezialeffekte-Qualität: Bestimmt, ob beispielsweise bei Zusammenstößen Funken fliegen. Beansprucht die Grafikkarte kaum.

4 Texturqualität: Regelt die Auflösung der Umgebungstexturen herunter. Nur bei schwächeren Grafikkarten der Geforce2-Klasse empfehlenswert.

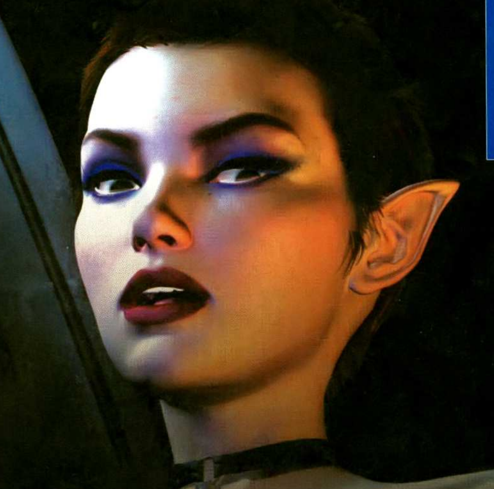
5 Die Qualität der Automodelle: Bestimmt den Detailgrad der Fahrzeuge. Wenn Ihre CPU mit weniger als 1.900 MHz taktet, setzen Sie diese Einstellung herab.

6 Bildfrequenz festsetzen: Aktiviert die vertikale Synchronisation (VSync), wodurch das Spiel ein wenig langsamer läuft.

7 Hochauflös.-Motorhauben-Spiegelungen: Per Pixel-Shader wird die Umgebung von der Motorhaube reflektiert. Geforce2- und Geforce4-MX-Karten können diesen Effekt nicht darstellen.

8 Schattenqualität: Die Schattendarstellung geht stark zulasten des Prozessors – erst ab 2.000 MHz wählen Sie die höchste Stufe.

Entfernungsgrafik: 1
Niedrig — Sehr hoch
Autoreflexionen-Qualität: 2
Aus — Sehr hoch
Spezialeffekte-Qualität: 3
Aus — Sehr hoch
Texturqualität 4
Niedrig — Hoch
Die Qualität der Automodelle 5
Niedrig — Hoch
6 Anisotropischer Filter ☐
Bildfrequenz festsetzen ☐
7 Hochauflös.-Motorhauben-Spiegelungen ☑
Qualitätsvideo ☑
Qualitätssonnenreflexion ☑
8 Schattenqualität
Aus — Hoch
Vollbild-Wiederholfrequenz:
100 Hz
OK
Abbrechen



BEMI

first in service



NVIDIA GeForce FX Hardware und Software
mit diesem Logo garantiert atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit

PLZ 0... **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssyteme** D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/ 589-0 • **CHD Computer** Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.: 034361/826-0 • **Soluco Computer** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **CSS Naumburg** D-06618 Naumburg Tel.: 03445/ 750245 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Musik Computer& Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1...** **Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **IQ! Data Schedlinsky** D-12277 Berlin Tel.: 01805 / 684373646 • **CominIT Versandhandel** D-13403 Berlin Tel.:030-41708816 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2...** **Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **IT&PC Service Sven Petschow** D- 25746 Heide Tel.: 04817889301 • **PC Service Sylt** 25980 Sylt-Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • **PC-SAT24** D-26409 Wittmund-Asel Tel.: 04462-923400 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - **Andreas Barsch** D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Computershop-Garbsen** D-30826 Garbsen Tel. 05131-447860 • **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **THOMMES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • **Innovation 2000 Handelsagentur** D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 **PLZ 4...** **Feld edv GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • **cerTronic** D-45897 Gelsenkirchen Tel.: 0209/9582112 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen-Hartlage Tel.: 05435/5061 • **PLZ 5...** **Abtron Computer Systems** • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **Fox-netcenter GmbH** D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 **PLZ 6....** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **A & S Dienstleistungs GbR** D-63857 Waldaschaff Tel.: 06095/995043 • **Computer Sven Kloé** D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • **Ernst Computer Studio** D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • **Comega** D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • **FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb** D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • **ANC Computersystems** D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 • **PLZ 7...** **LuGIS-IT** D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • **Kuhn Computer** D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 • **HS-EDV Vertrieb GmbH** D-73240 Wendlingen Tel.:07024/5019020 • **Computertechnik Bankert** D-74613 Öhringen Tel.: 01805/651700 • **Kalypso Datentechnik** D 74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 **PLZ 8...** **IC-Computer GmbH i.G.** D-80336 München Tel.:089/55028660 • **Sokosoft Group** D-80807 München Tel.:0811-5554883 • **MSV Michael Stömer Vertriebsbüro** D-81247 München Tel.: 089/18932540 • **WWW COMPUTERFUNKE DE** D-81737 München Tel.: 089/43640410 • **CNS Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • **Autark Systems** D-83355 Grabenstätt Tel.: 08661/982716 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.:08442/7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08762/9985 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Elektro Bochtler** D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** **Schick EDV-Systeme GmbH** D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • **IDV Hard- u. Software GmbH** D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • **SATEX-Com** D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 • **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • **Computershop Backslash** D-94065 Waldkirchen Tel.: 08581/910833 • **COMSTAR** D-94315 Straubing Tel.: 09421/989863 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel. 08541 / 967 076 • **Computer Kohlhofer** D-94542 Haarbach Tel.: 08535/ 919930 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • **Profi24** D-96317 Kronach Tel.: 09261/963792 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • Elektro-Schellenberg D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155

chiliGREEN Experience WX W

AMD Athlon™ XP Prozessor 3200+

AMD Athlon™ XP Prozessor 3200+ • 1024MB DDR-RAM • 250GB HDD 7.200U/min. • FDD • NVIDIA GeForce FX 5900 DVI/TV-Out 128MB VGA • DVD 16/48x • 8-fach Multi DVD Brenner • LAN • 6 Ch. Sound System • 7-1 CardReader • Firewire • 4 x USB 2.0 • Microsoft® Windows® XP Home Edition • Tastatur u. Maus • DVD Player • Brennersoftware • **2 Jahre Pick-up-Service**

- 1024 MB DDR-RAM
- 250 GB Festplatte
- NVIDIA GeForce FX 5900 128 MB mit DVI/TV-Out
- 7-1 CardReader
- DVD16/48x
- 8-fach Multi DVD Brenner
- Windows® XP Home

chili GREEN
HOT TOOLS . COOL PRICE

AMD Athlon XP

1111.-€



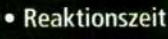
chiliGREEN empfiehlt Microsoft® Windows® XP



Microsoft® Windows® XP Home Edition
entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

BenQ FP 767-12 17" TFT

Der BenQ FP767-12 bietet uneingeschränktes Sehvergnügen. Mit einer **Reaktionszeit von 12ms** werden Filme und aufwendige Animationen **gestochen scharf und ohne Verzögerungen** dargestellt.




- Reaktionszeit
- Kontrast 500:1
- Helligkeit: 260 cd/m2
- integrierte Lautsprecher



Testsieger bei diversen Tests



'Weltneuheit: 12ms Reaktionszeit'

449.-€





PixelView NVIDIA GeForce FX 5900 XT

- 128MB DDR RAM
- TV-Out
- DVI
- 390 MHz Core Clock
- 700 MHz Memory Size
- 400 MHz RAMDAC
- 8x AGP





189.-€

128MB DDR RAM

BEMI Card Finanzierung durch unsere Hausbank. Anfänglicher effektiver Jahreszins 15,66%, 1,22% monatlicher Zins. Flexible Rückzahlung jederzeit möglich. Ihr BEMI Partner informiert Sie gerne.

Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profftieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.

HARDWARE

Mobilmachung

»Flop: Solarium für Äthiopier.«

Schön, wenn man auch unterwegs nach Herzenslust zocken kann. Mit BenQs Spieler-Notebook JOYBOOK 8100 geht das.

Notebook | Das Gerät setzt auf Intels Centrino-Technik und arbeitet mit einem 1,5-GHz-Pentium-M-Prozessor, der auf 512 Megabyte Arbeitsspeicher zurückgreifen kann. Als Grafikkarte dient eine Ati Mobility Radeon 9600 mit 64 Megabyte Speicher. Das verbaute 15,4-Zoll-LCD mit seinem 16:10-Bildformat bietet eine Auflösung von 1.280x800 Bildpunkten (WXGA). Neben einer 60-GByte-Festplatte verfügt das *Joybook 8100* auch über einen DVD+R/RW-Brenner. Dieser kann bei ausgeschaltetem Rechner zur Wiedergabe von Musik-CDs genutzt werden. Der Spielertraum ist ab sofort für 1.998 Euro im Handel erhältlich. (FM)
Info: www.benq.de



»Bohlen schreibt einen neuen Hit.«

Schnauze voll!

Genug von normalen Bruzzlern: Mit dem RW2510 kommt ein DVD-Brenner für 8,5-Gigabyte-Medien.

Laufwerke | Mit dem RW2510 bringt der Hersteller einen Multiformat-Brenner mit achtfacher Schreibgeschwindigkeit für DVD(+)-R- und DVD(-)-R-Medien auf den Markt. Die Double-Layer-Technik ermöglicht es erstmals seit Einführung der beschreibbaren DVD, bis zu 8,5 GByte Daten auf einem DVD-Medium unterzubringen, ohne dieses zweiseitig beschreiben zu müssen, wie es bei der DVD-RAM der Fall ist. Der *RW2510* brennt zweischichtige DVD(+)-R9-Medien mit 2,4facher Geschwindigkeit. Das interne IDE-Laufwerk im 5,25-Zoll-Format kommt voraussichtlich im Juni für 149 Euro in den Handel. (FM)
Info: www.traxdata.de

Kinomaus

»Macht nur Neo scharf: Korsett von Trinity.«

Microsoft bringt seine WIRELESS INTELLIMOUSE EXPLORER als Matrix-Sondermodell auf den Markt.

Eingabegeräte | Auf Basis des Flaggschiffs Wireless Intellimouse Explorer liefert der Hersteller eine Variante mit hochglanzbeschichteter Oberfläche und schickem *Matrix*-Print. Die Design-Maus mit dem Namenszusatz Night Vision ist ab sofort zum stolzen Preis von 59 Euro erhältlich. Das Fünf-Tasten-Modell verfügt über ein Vier-Wege-Rad, das auch horizontales Scrollen ermöglicht. Der optische Sensor arbeitet mit einer Auflösung von 400 dpi. Im Testlabor erreichte die Wireless Intellimouse Explorer eine Wertung von 87 Prozent. (FM)
Info: www.microsoft.de

MP3-Player-Gewinnspiel Maxfield

Auf die Ohren!

PC ACTION verlost mit den neuen MP3-Playern von Maxfield das ultimative Zubehör für den audiophilen Zocker im Gesamtwert von über 1.000 Euro. Zu gewinnen gibt es:

5x MAX P-01 MP3-USB-STICK
Der MAX P-01 vereint USB-Stick und MP3-Player. Das Gerät verfügt über ein hintergrundbeleuchtetes Display und eine Speicherkapazität von 128 Megabyte.

3x MAX P-02 FLASH-MP3-PLAYER
Der MAX P-02 verbindet FM Radio mit einem 128-Megabyte-MP3-Player. Der Musikzwerg kann über das eingebaute Mikrofon auch als Diktiergerät verwendet werden.



Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

Mit wem ist der Maxfield-Geschäftsführer Franjo Pooth verheiratet?

A) Verona Feldbusch
B) Daniel „Hardcore" Möllendorf
C) Dem seltsamen Kerl, der bislang an dieser Stelle seine langweilige Kolumne hatte.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20! Ausführliche Produktinformationen zu den Maxfield-MP3-Playern finden Sie auf der Hersteller-Webseite www.maxfield.de.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Klassenkrampf

Mit neuen Bezeichnungen für PROZESSOREN will Intel den Gigahertz-Wahn beenden und sorgt für Verwirrung.

»Reduziert auf das Wesentliche: Frau.«

Infrastruktur | Ab Juni wird der Prozessortakt nicht mehr wie bislang im Vordergrund stehen. Intel will durch die Einführung von Klassen eine einfachere Kunden-Beurteilung ermöglichen. Zunächst sind die 700er-Klasse (Pentium M mit Dothan-Kern, Pentium 4 EE), die 500er-Klasse (Mobil- und Desktopversion des Pentium 4) und die 300er-Klasse (Celeron M mit Banias/Dothan-Kern, Celeron D mit Prescott-Kern) geplant. Grund für die Änderung sind laut Intel die Ergebnisse einer Studie im Notebook-Bereich, die gezeigt hat, dass Käufern neben dem Prozessortakt auch Features wie Akkulaufzeit, integrierte Komponenten oder Gewicht und Größe wichtig sind. Weitere Details sind noch nicht bekannt. (FM)

Info: www.intel.com

Eintrittskarte

Mit der RADEON 9800 PRO PLUS-TD128 tanzt MSI ab sofort auch auf der ATI-Hochzeit.

»Don Quichotte: Endgegner.«

Grafik | Das Gerücht, das sich über mehrere Monate hartnäckig hielt, wurde nun offiziell bestätigt: Micro Star International (MSI) baut ab sofort auch Grafikkarten mit Radeon-GPUs. Zum Start bringt der Hersteller die *Radeon 9800 Pro Plus-TD128*, die inzwischen bereits im Handel erhältlich sein soll. Das Layout der Karte wurde gegenüber dem Referenz-Design stark überarbeitet: Ein Spezialkühler deckt die Speicherbausteine ab, außerdem bietet MSI einen Vier-Pin-Anschluss für die Stromversorgung. (FM)

Info: www.msi-computer.de

Doller Roller!

Psst! Silentmaxx baut mit dem geräuschlosen GEHÄUSESYSTEM ST-P1 einen Spielertraum auf Rädern.

»Jungesellenwohnung: Nur Mist im Kühlschrank.«

Gehäuse | Das passiv gekühlte *Gehäusesystem ST-P1* ermöglicht den Traum vom flüsterleisen Rechner, denn dadurch wird keine aktive Kühlung mehr benötigt. Den Abtransport der Wärme übernehmen leistungsfähige Heatpipes an der Seitenwand, die gleichzeitig als Kühlkörper dient. Nach Herstellerangaben kann das Konzept eine Verlustleistung von bis zu 100 Watt verkraften. Temperatursensoren auf der CPU-Heatpipe melden Veränderungen der Wärmeentwicklung. Der Preis ist allerdings ziemlich ernüchternd: Geräuschempfindliche Zocker berappen für das Silentmaxx ST-P1 rund 900 Euro. (FM)

Info: www.silentmaxx.de

LIES MICH!

SHUTTLE BRINGT 17-ZOLL-TFT

»Nacktfoto: Ally McBeal.«

Monitore | Der Mini-PC-Hersteller Shuttle will seine Produktpalette künftig um Monitore erweitern. Die Displays sind im Design den XPCs angepasst und lassen sich dank eines Tragegriffs besonders einfach transportieren. Geringe Schaltzeiten, die der Hersteller aber noch nicht genauer spezifiziert hat, sollen das Firmen-Engagement in der Spielerszene unterstreichen. Zunächst soll ein 17-Zoll-Modell auf den Markt kommen, weitere Größen folgen noch in diesem Jahr. (FM)

Info: www.shuttle.de

T-DSL: FASTPATH OHNE EINRICHTUNGSGEBÜHR

»Verboten: Ninja-Sterne.«

Online | Die Telekom-Tochter T-Com verbilligt bis zum 31. Mai einige DSL-Dienstleistungen. So entfällt unter anderem die Einrichtungsgebühr für die für Spieler interessante Fastpath-Technik in Höhe von 25 Euro. Fastpath ist nichts anderes als das Deaktivieren des DSL-Fehlerkorrekturverfahrens, was jedoch einen besseren Ping ermöglicht. Diese Dienstleistung kostet 0,99 Euro im Monat. (FM)

Info: www.t-com.de

NEUER GRAFIK-TURBO VON ATI?



»Nicht jedermanns Sache: Sexy Game Clips.«

Grafik | Alles über das neue Grafik-Flaggschiff von Nvidia erfahren Sie bereits in dieser Ausgabe. Doch die Konkurrenz schläft nicht: Laut PC Games Hardware wird Ati noch im Frühjahr eine Next-Generation-Grafikkarte mit 16 Pixel-Pipelines auf den Markt bringen. Details sind noch nicht bekannt. Ati ließ sich nicht zu einer Stellungnahme bewegen. (FM)

Info: www.ati.com

OUTDOOR USB-STICK

»Eklig: benutztes Zäpfchen.«

Zubehör | Sharkoon hat seinen *USB-Stick Flexi Drive Second Edition* durch einen Vollgummimantel wasserdicht verpackt und somit für den Außeneinsatz optimiert. Der kleine Speicherriese kommt mit Kapazitäten von 128 MByte (44 Euro), 256 MByte (74 Euro) und 512 MByte (134 Euro) in den Handel. Das *Flexi Drive SE* im schwarz-gelben Design hat laut Hersteller eine Transferrate von 8 MByte/s beim Lesen beziehungsweise 7 MByte/s beim Schreiben und unterstützt USB 2.0. (FM)

Info: www.sharkoon.de

Feuchter Traum?

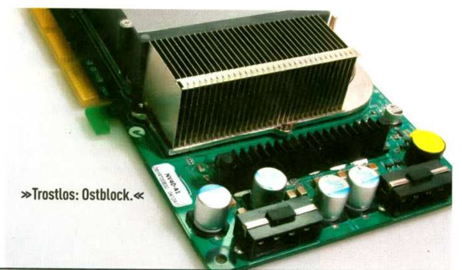
»Jeanette Biedermann: in Gardine verheddert..«

Aufgetaucht: Nvidia will mit der GEFORCE 6800 ULTRA Geschwindigkeitsrekorde brechen. Ist den Grünen damit der große Wurf gelungen?

Vor gut einem halben Jahr hat Nvidia mit der Geforce FX 5950 Ultra eine leicht überarbeite Version der FX 5900 Ultra auf den Markt gebracht, bei der lediglich die Taktraten nach oben korrigiert wurden. Jetzt präsentiert der Grafikkoloss einen völlig neuen Grafikchip: Die Geforce 6800 Ultra soll dem Vorgänger in allen Bereichen überlegen sein und den Erzrivalen Ati vom Siegerpodest verdrängen. Kann Nvidias vermeintliche Wunderwaffe die großen Versprechungen wirklich halten? Unser Test der finalen Platine deckt Stärken und Schwächen von Nvidias High-End-Karte auf.

ROHR FREI!

Bei dem neuen Grafikchip mit dem Codenamen NV40 geht Nvidia keine Kompromisse ein. Der Chiptakt liegt zwar nur bei 400 MHz – 75 MHz weniger als bei der Geforce FX 5950 Ultra –, dafür greift der Neuling auf sensationelle 16 Pixel-Pipelines zurück. Somit kann die 6800 Ultra pro Taktyklus 16 Pixel berechnen und arbeitet sehr effizient. Bisher lag Atis Radeon 9800 XT mit acht Pipelines vorne, die FX 5950 Ultra besitzt nur vier Pipelines. Auch der Speicher ist fortschrittlich: Erstmals kommt bei einer High-End-Grafikkarte GDDR-3-Speicher zum Einsatz. Für aktuelle Beschleuniger sind DDR-I- und in seltenen Fällen auch die teuren DDR-II-Module üblich. Der neue Hochleistungs-Grafikspeicher taktet bei der Nvidia-Karte mit 550 MHz DDR (effektiv: 1.100 MHz.), umfasst 256 MByte und wird per 256-Bit-Speicher-Interface mit dem Grafikchip verbunden. Bei den Spezifikationen ist Nvidia großzügig: Platinen-Hersteller wie Asus, Aopen oder Gigabyte können auch älteren DDR-II-Speicher verwenden oder sogar noch schnellere Module verbauen.



»Trostlos: Ostblock.«

VOLLER SPIELTRIEB

Die wichtigste Frage lautet natürlich: Was leistet die Geforce 6800 Ultra bei aktuellen Spielen? Die Antwort ist eindeutig: Nvidias neues Spitzenmodell ist die derzeit schnellste Grafikkarte! In allen getesteten Spielen lässt die 6800 Ultra den Vorgänger Geforce FX 5950 Ultra und Atis Flaggschiff Radeon 9800 XT hinter sich. Besonders bei *Halo* und *Spellforce* liefert der NV40-Grafikchip ein beeindruckendes Ergebnis ab: Beim DX9-Shooter *Halo* beträgt der Leistungsunterschied zur 9800 XT 52 Prozent, in *Spellforce* ist die 6800 Ultra sogar doppelt so schnell wie der Ati-Beschleuniger. Das grafisch umwerfende Insel-Duell mit der Cry-Engine gewinnt der Neuling ebenfalls mit eindrucksvollem Vorsprung. Auch mit aktivierter Kantenglättung und anisotroper Filterung ist die neue Nvidia-Karte noch sehr schnell: *UT 2004* läuft bei vierfacher Kantenglättung, 8:1 anisotroper Filterung und einer Auflösung von 1.280x960 mit 92 Bildern pro Sekunde (kurz: Fps) und sieht damit fantastisch aus (1.024x768 ohne Qualitäts-Einstellungen: 139 Fps). Achtung: Bei unseren

Benchmarks haben wir den neuen Forceware-Treiber 60.72 verwendet, der in dieser Form nicht veröffentlicht wird.

HAST DU 'NEN SCHATTEN?

Ein weiteres Novum ist die Unterstützung von Pixel Shadern in der Revision 3.0. Aktuelle DirectX-9-Grafikkarten verwenden lediglich die Version 2.0. Derzeit demonstrieren nur beeindruckende Grafikdemos die Vorzüge von DirectX 9.0c. Bis erste Spiele tatsächlich von den neuen Möglichkeiten Gebrauch machen, vergehen erfahrungsgemäß mehrere Monate. Zudem kommen beim Geforce 6800 Ultra sechs Vertex-Shader-Einheiten zum Einsatz – beim Radeon 9800 XT sind es nur vier. Zur Markteinführung wird die neue Nvidia-Platine nach AGP-8X-Standard erscheinen und somit zu heutigen Mainboards kompatibel sein. Später folgt eine Version für das neue Steckformat PCI-Express. Die Leistungsdaten unterscheiden sich jedoch voraussichtlich nicht von der AGP-Variante.

LAUTMALEREI

Ein großer Kritikpunkt bei Nvidias Top-Modellen war stets die Lautstärke. Hat sich Nvidia neben dem FX-Kürzel auch von lauten Kühlmethoden verabschiedet? Der Lüfter ist beim Referenz-Design der Geforce 6800 Ultra zwar größer als bisher, bei Spielen ist er mit 3,2 Sone jedoch immer noch sehr laut. Im 2D-Modus wird die Drehzahl herabgesetzt und der Lüfter ist zwar weiterhin wahrnehmbar, stört allerdings nicht mehr. Der riesige Kühlblock bedeckt Grafikchip und Speicher und blockiert durch seine Bauhöhe den obersten PCI-Steckplatz. In Mini-PCs kann die 6800 Ultra daher nicht eingebaut werden. Wir gehen davon aus, dass Hersteller wie Leadtek, MSI oder Albatron auf individuelle Kühler-Kreationen zurückgreifen, die leiser und flacher sind. Zwei Stromanschlüsse werden allerdings auf allen Karten zu finden sein. Um die 6800 Ultra mit Strom zu versorgen, benötigen Sie daher ein leistungsstarkes Netzteil. Unser Tipp: Verwenden Sie Markenware von Zalman, BeQuiet oder Enermax. Auf der Slotblende befinden sich zwei DVI-Anschlüsse für Flachbildschirme und ein TV-Ausgang. Wer einen gewöhnlichen Röhrenmonitor anschließen will, muss zunächst den DVI-1 mit einem DVI-VGA-Umstecker versehen.

FAZIT UND AUSBLICK

Mit der Geforce 6800 Ultra kehrt Nvidia an den Leistungsgipfel zurück. Das neue Spitzenmodell liefert eine herausragende Spieleleistung und stellt derzeit jede Konkurrenz in den Schatten. Einzige Kritikpunke sind die unpraktische und laute Kühlkonstruktion sowie die beiden Stromanschlüsse. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch der Preis der Geforce 6800 Ultra: Er soll bei 549 Euro liegen. Die Non-Ultra-Variante kommt voraussichtlich für 349 Euro in den Handel. Natürlich war auch die Konkurrenz im letzten halben Jahr nicht untätig: Bei Ati steht bereits der neue Grafikchip R420 in den Startlöchern. Ein Test des 9800-XT-Nachfolgers und das spannende Duell zwischen Geforce 6800 Ultra und R420 erwartet Sie voraussichtlich bereits in der nächsten Ausgabe.

DANIEL MÖLLENDORF



Damit das klar ist!

KANTENGLÄTTUNG

Auch Anti-Aliasing. Reduziert den Treppen-Effekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

ANISOTROPER FILTER

Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

SPEICHER-INTERFACE

Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für eine schnellere Bildwiederholfrequenz, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

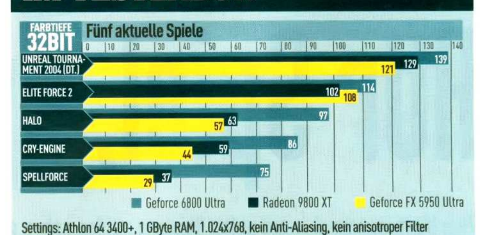
SHADER

Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.



»Ottfried Fischer sicherte sich vorzeitig letzte Ruhestätte.«

IM TESTLABOR



Fazit: Die Geforce 6800 Ultra hat bei allen Benchmarks klar die Nase vorn. Besonders bei Spelllforce, Halo und der Cry-Engine setzt die Nvidia-Karte neue Maßstäbe.

WO IST MEHR FÜR SIE DRIN?

Grafikkarte:	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 XT	Geforce FX 5700 Ultra	Geforce FX 5950 Ultra	Geforce 6800 Ultra
Codename	RV360	R360	NV36	NV38	NV40
Hersteller	Ati	Ati	Nvidia	Nvidia	Nvidia
Preis	Ca. € 160,-	Ca. € 420,-	Ca. € 140,-	Ca. € 400,-	Ca. € 549,-
Chip-Architektur	4 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel	16 Pixel x 1 Texel
Chiptakt	500 MHz	412 MHz	475 MHz	475 MHz	400 MHz
Speichertakt	300 MHz DDR	365 MHz DDR	450 MHz DDR	475 MHz DDR	550 MHz DDR
Speichermenge	128/256 MByte	256 MByte	128 MByte	256 MByte	256 MByte
Speicheranbindung	128 Bit	256 Bit	128 Bit	256 Bit	256 Bit



»Robert S.: nur Blödsinn im Kopf.«

Damit das klar ist!

USB-HEADSET
Headset mit integrierter USB-Soundkarte. Kann ohne zusätzliche Soundkarte betrieben werden.

MINI-KLINKE
Stereo-Standardschnittstelle für Audiosignale bei Computer-Soundkarten.

EAX
Leistungsstarke Soundbibliothek, die in vielen Computerspielen verwendet wird.

LINE-IN
Schnittstelle bei Soundkarten, über die Audiodaten eingelesen werden können.

Hör Spiel, sprich Wort!

Zum Waffenarsenal jedes guten Spielers zählen neben ausgesuchten Eingabegeräten auch HEADSETS. PC ACTION hat für Sie den Hörtest gemacht und fünf neue Kopfhörer-Mikro-Kombinationen einem Dauertest unterzogen.

Ein Headset soll leicht sein, sich über längere Zeit bequem tragen lassen und perfekte Audioqualität bieten. Natürlich muss auch das Mikrofon eine glasklare Sprachübertragung selbst bei hoher Hintergrundlautstärke gewährleisten. Nicht zu vergessen: Ein Headset darf nicht zu teuer sein. Die von uns getesteten Geräte schlagen mit durchschnittlich 40 Euro zu Buche, einzig das Testgerät von Sennheiser kostet im Handel rund 140 Euro. Alle Wünsche auf einmal zu erfüllen, bedeutet für die Hersteller eine Herkules-Aufgabe. Immerhin werden bereits für schnöde Hi-Fi-Kopfhörer rund 100 Euro veranschlagt. Für unseren Test griffen wir nicht nur auf die aktuelle Riege der Mehrspieler-Titel zurück. Alle Geräte mussten sich auch bei der IP-Telefonie und in Video-Konferenzen beweisen.

SHARKOON GAMING HEADSET GHS1

Sharkoon, hierzulande als Hersteller von leuchtendem PC-Zubehör etabliert, präsentiert mit dem GHS1 ein eigenes und günstiges Headset. Das Gerät ist bereits für 24 Euro zu haben und bietet ein mit 2,5 Metern angenehm langes Anschlusskabel. Wie alle anderen Kandidaten im Testfeld setzt auch Sharkoon auf eine Kabelfernbedienung, die zur Lautstärkeregulierung und Mikrofon-Stummschaltung dient. Mit einem Gewicht von 210 Gramm gehört das GHS1 zu den Schwergewichten. Die mit Kunststoff überzogenen Ohrmuscheln lassen die Temperatur im Gehörgang schnell ansteigen und sind auf Dauer unangenehm zu tragen. Die Audiowiedergabe stellt uns zufrieden, ebenso die Qualität der aufgezeichneten Sprache. Im Test nahmen wir aber einen erhöhten Rauschanteil des aufgenommenen Signals wahr.

SPEEDLINK THEMIS

Beim Speedlink Themis befindet sich das Mikro nicht wie bei den anderen Testkandidaten an einem „Schwanenhals“, sondern gleich am Kabel, ähnlich wie bei einigen

Handy-Headsets. Mit 128 Gramm ist das Gerät zwar angenehm leicht, die recht festen Umrandungen der Ohrmuscheln schmerzen aber nach kurzer Tragezeit. An der Klangqualität gibt es nichts zu bemängeln, allerdings erweisen sich Aufnahmen durch das Kabelmikrofon als knifflig. Sprachaufnahmen sind oft verrauscht, zudem sollte auf exzessive Körperbewegungen verzichtet werden, um das Mikrofon möglichst still zu halten.

TERRATEC MYSTIFY COMMANDER

Terratec hat für die Herstellung seines Mystify Commander mit Sennheiser zusammengearbeitet. Eine gute Wahl, denn die Qualität der Audio-Aufnahme ist exzellent. Der Mikrofon-Arm lässt sich zudem in eine für jedermann komfortable Position biegen und kann über eine Arretierungsklammer auch festgestellt werden. An der Wiedergabequalität gibt's ebenfalls nichts auszusetzen. Mit 90 Gramm ist das Mystify Commander zudem das leichteste Gerät im Testfeld. Der Tragekomfort ist gut, die mit Schaumstoff gepolsterten Ohrmuscheln liegen nur mit einem angenehm geringen Druck auf, ohne dass das Gefühl entsteht, das Headset könnte unerwartet vom Kopf gleiten.

PLANTRONICS AUDIO 90

Das Plantronics-Gerät hat eben genau mit diesem Problem zu kämpfen: Selbst bei leichten Kopfbewegungen verrutscht das Headset, obwohl das Gerät durch seine großen Plüschbezüge angenehm am Ohr aufliegt. Bei der Klangqualität ist das Audio 90 aber über jeden Zweifel erhaben, hier merkt man die lange Unternehmenserfahrung von Plantronics bei Produktion und Entwicklung.

SENNHEISER PC155 USB

Sennheiser liefert mit dem PC155 USB das edelste Testgerät in der Redaktion ab. Neben dem eigentlichen Headset liegt eine auf das Gerät abgestimmte USB-Soundkarte im Karton. Auf die Benutzung dieser Karte sollten Besitzer besserer Soundlösungen wie Creative Audigy oder Terratec Aureon aber aufgrund der fehlenden EAX-Unterstützung verzichten. Der Tragekomfort des Headsets ist exzellent, das 156 Gramm schwere Gerät bekommt hier als einziges Gerät die Wertung „Sehr gut". Audiowiedergabe und Aufnahme-Qualität kassieren ebenfalls die Bestnote.

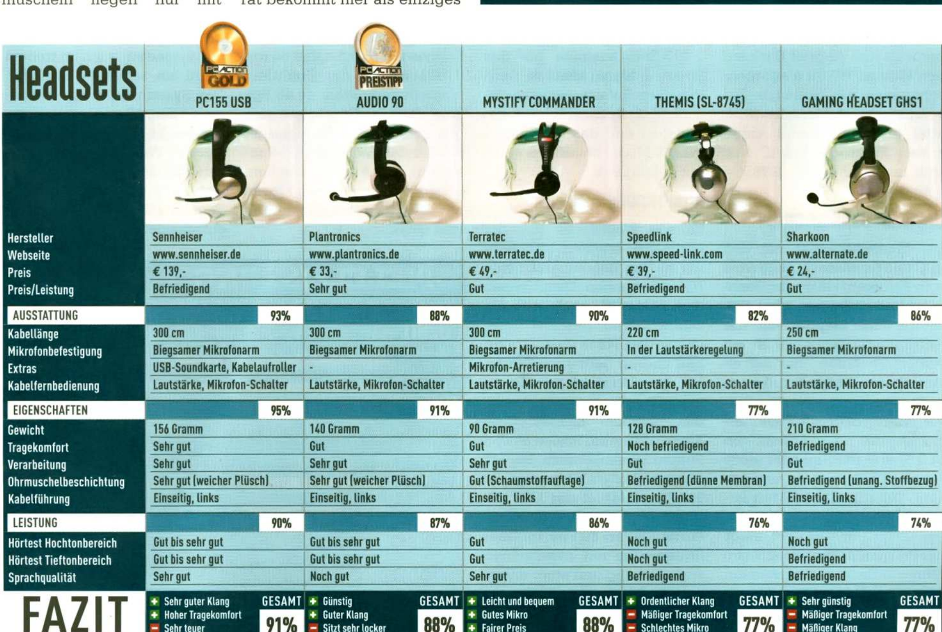
FAZIT

Nach etlichen Stunden Dauerplausch, lebensverneinender Musik, Ohrenschmerzen und weniger schönen Momenten, in denen dem geneigten Hardware-Redakteur seine Grenzen in aktuellen Action-Titeln aufgezeigt wurden, steht das Urteil fest: Die fünf von uns getesteten Headsets unterscheiden sich weniger in der Wiedergabe- als in der Aufnahme-Qualität. Die Geräte mit Sennheiser-Technik an Bord schneiden hier am besten ab. Die günstigen Gegenspieler von Sharkoon und Speedlink offenbaren in diesem Bereich Defizite. Der Headset-Spezialist Plantronics punktet mit dem von uns getesteten Audio 90 durch das beste Preis-Leitungs-Verhältnis. FRANK MISCHKOWSKI

WICHTIGE FRAGEN

Sind USB-Headsets empfehlenswert?
Die USB-Adapter an entsprechenden Headsets beherbergen eine eigene kleine Soundkarte. Diese arbeitet vollkommen unabhängig von einer eventuell vorhandenen Soundkarte in Ihrem PC. Das Problem daran: Diese USB-Soundlösungen basieren auf relativ einfachen Chips mit wenigen Funktionen. Besonders bei Computerspielen mit 3D-Sound und EAX-Unterstützung können es diese Varianten nicht mit einer hochwertigen Soundkarte aufnehmen. Deswegen sollten Spieler mit Ansprüchen an den Sound immer ein normales Stereo-Headset in Verbindung mit einer guten Soundkarte nutzen.

Welche Systemeinstellungen müssen beim Betrieb eines Headsets beachtet werden?
Auf alle Fälle sollten Sie in der Steuerungssoftware Ihrer Soundkarte als Ausgabegerät „Kopfhörer" aktivieren. Aktivieren Sie zudem in der Software den Button „Mikrofon-Line-in". Dieser ist von Haus aus deaktiviert.



Headsets

	PC155 USB (PC Action GOLD)	AUDIO 90 (PC Action PREISTIPP)	MYSTIFY COMMANDER	THEMIS (SL-8745)	GAMING HEADSET GHS1
Hersteller	Sennheiser	Plantronics	Terratec	Speedlink	Sharkoon
Webseite	www.sennheiser.de	www.plantronics.de	www.terratec.de	www.speed-link.com	www.alternate.de
Preis	€ 139,-	€ 33,-	€ 49,-	€ 39,-	€ 24,-
Preis/Leistung	Befriedigend	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Gut
AUSSTATTUNG	93%	88%	90%	82%	86%
Kabellänge	300 cm	300 cm	300 cm	220 cm	250 cm
Mikrofonbefestigung	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	In der Lautstärkeregelung	Biegsamer Mikrofonarm
Extras	USB-Soundkarte, Kabelaufroller	-	Mikrofon-Arretierung	-	-
Kabelfernbedienung	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter
EIGENSCHAFTEN	95%	91%	91%	77%	77%
Gewicht	156 Gramm	140 Gramm	90 Gramm	128 Gramm	210 Gramm
Tragekomfort	Sehr gut	Gut	Gut	Noch befriedigend	Befriedigend
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
Ohrmuschelbeschichtung	Sehr gut (weicher Plüsch)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Gut (Schaumstoffauflage)	Befriedigend (dünne Membran)	Befriedigend (unang. Stoffbezug)
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
LEISTUNG	90%	87%	86%	76%	74%
Hörtest Hochtonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Noch gut	Noch gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Noch gut	Befriedigend
Sprachqualität	Sehr gut	Noch gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
FAZIT	+ Sehr guter Klang + Hoher Tragekomfort − Sehr teuer	+ Günstig + Guter Klang − Sitzt sehr locker	+ Leicht und bequem + Gutes Mikro + Fairer Preis	+ Ordentlicher Klang − Mäßiger Tragekomfort − Schlechtes Mikro	+ Sehr günstig − Mäßiger Tragekomfort − Mäßiger Klang
GESAMT	91%	88%	88%	77%	77%



»Backofen für Yuppies: mit CD-Player.«

Produktname:	XPC SN85G4
Hersteller:	Shuttle
Webseite:	http://de.shuttle.com
Preis:	Ca. € 1.399,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Prozessor:	Athlon 64 3200+
Mainboard:	Shuttle FN85 (Nforce3 150)
Speicher:	2x 512 MByte DDR400 CL2,5
Grafikkarte:	Ati Radeon 9600 XT
Festplatte:	Maxtor 160 GByte Serial ATA
Laufwerk:	LG-8x-DVD-Multiformat-Brenner
Sound:	Onboard (inkl. digitale S/PDIF I/Os)
Extras:	6-in-1-Kartenleser, 11-MBit-WLAN, USB 2.0, FireWire, 10/100-MBit-LAN
Zubehör:	Transport-Tasche PF-30
Betriebssystem:	Windows XP Professional
Verarbeitung:	Sehr gut
Aufrüstoptionen:	Ausreichend

Ausstattung:	84%
Eigenschaften:	82%
Leistung:	90%
Gesamt:	88%

„Schickes, aber teures Spieler-System. Nicht nur für den LAN-Einsatz."

Wicht von dieser Welt!

Mini-PCs kommen nicht nur für den LAN-Einsatz immer mehr in Mode. Wir haben mit dem SHUTTLE SN85G4 einen solchen Spielezwerg getestet.

Kaum traf der Shuttle in der Redaktion ein, ging's schon los: Die Kollegen stürzten sich mit dem berüchtigten Abgreif-Blick auf den kleinen PC im eleganten, schwarzen Alu-Gehäuse. Die verspiegelte Vorderseite wirkt edel und gibt damit einen ersten Eindruck davon, was sich im Inneren des SN85G4 befindet.

„WAS IST DENN DA DRIN?"

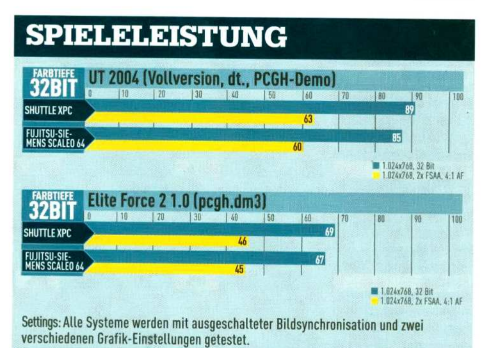
Die Menschenschar um den XPC will es wissen. „Hardware vom Feinsten", lässt der Fachredakteur verlauten, lehnt sich zurück und beginnt mit der Aufzählung. Herzstück ist ein Athlon 64 3200+, der auf einem Nforce-3-Mainboard sitzt. Außerdem gibt's zwei 512-Megabyte-DDR400-Speichermodule mit einer Latenz von CL2,5, eine 160 Gigabyte große Serial-ATA-Festplatte und einen Achtfach-DVD-Multiformat-Brenner. Staunen der Kollegen: „Und die Grafik?", fragt der Praktikant. Hm, ertappt! Im Mini wurde nur eine Radeon 9600 XT nach Ati-Referenz verbaut. Bei einem Preis von knapp 1.400 Euro wäre eine 9800 XT angemessen. Betretenes Schweigen. Offenbar überlegen dennoch einige Kollegen, wie sie ihrer Freundin die 1.400-Euro-Ausgabe für den Shuttle erklären könnten. Auch die mitgelieferte, schicke Tasche des Rechners wird bewundert und das eingebaute WLAN-Modul hinterlässt einen guten Eindruck.

KRAFTPROBE

Kollege Wollner ist aus der Lethargie erwacht und leiht mir für die Benchmarks seine *UT 2004*-Version. Damit neben dem Direct3D- auch noch ein OpenGL-Spiel getestet wird, muss *Elite Force 2* dran glauben und ab geht's ins Testlabor. Zum Vergleich der Benchmark-Ergebnisse zogen wir das ähnlich ausgestattete Komplettsystem Scaleo 64 von Fujitsu Siemens hinzu. Bei *UT 2004* (1.024x768 Bildpunkte, 32 Bit Farbtiefe) ist der XPC mit guten 89 Fps dabei, der Konkurrent liefert 85 Fps. Im Qualitätsmodus mit zweifachem Anti-Aliasing und einer anisotropen Filterung von 4:1 erreicht der Shuttle 63 Fps. Sein Konkurrent liegt hier bei 60 Fps. Ähnlich fällt das Ergebnis für den Shuttle bei *Elite Force 2* aus. In den Standard-Einstellungen liegt der XPC mit 69 Frames vor dem Scaleo 64 mit 67 Frames. Bei den Qualitätseinstellungen steht es 46 Fps zu 45 Fps. Die Ergebnisse sind gut und bei den Kollegen ist wieder das „Will haben!"-Funkeln in den Augen zu sehen. Schade, dass der kleine Riese am Dienstag wieder in die Post muss.

FROHSINN

Der SN85G4 ist nicht nur die richtige Waffe für jede LAN-Party, sondern auch im trauten Heim ein schneller Begleiter. Das System lässt keine Wünsche offen. Einziger Wermutstropfen ist und bleibt die Grafikkarte. Wer 1.400 Euro ausgeben will, sollte überlegen, ob er sich nicht gleich für die XPC-Version mit Radeon 9800 XT entscheidet. FRANK MISCHKOWSKI



Settings: Alle Systeme werden mit ausgeschalteter Bildsynchronisation und zwei verschiedenen Grafik-Einstellungen getestet.

Fazit: Ausgeglichenes Ergebnis: Der Shuttle und der Scaleo liegen in den Benchmarks fast gleichauf, wobei der XPC um ein paar Frames die Nase vorn hat.



Mystify 9600 XT

Terratec geht unter dem Mystify-Logo mit Eingabegeräten, Modding-Artikeln und Kühlern nicht nur neue Wege, sondern veröffentlicht auch weiterhin Grafikkarten. Die Angebotspalette hat das Nettetaler Unternehmen allerdings komplett von Nvidia auf Ati umgeflaggt. Aus Preis-Leistungs-Sicht besonders interessant ist hierbei die Mystify Radeon 9600 XT. Bei aktuellen Spielen wie *UT 2004* ist die Mittelklasse-Karte sehr flott, solange keine Kantenglättung angewendet wird. Der winzige Lüfter ist mit 1,1 Sone erfreulich leise. Bei unseren Übertaktungstests konnten wir den Chiptakt von 500 auf 520 MHz steigern, der Speicher machte sogar noch 350 MHz DDR mit (Standard: 300 MHz DDR). Die dynamische Übertaktung bei Spielen per Overdrive funktioniert bei der Mystify-Karte allerdings nicht. Ein Gutschein-Coupon für *Half-Life 2* fehlt ebenfalls, dafür bekommen Käufer die Vollversion von *Warcraft 3* und die OEM-Variante von *Gun Metal* gratis. Der Preis der Karte beträgt 159 Euro – für 9600-XT-Karten ist das durchschnittlich.

DANIEL MÖLLENDORF

Produktname:	Mystify Radeon 9600 XT
Hersteller:	Terratec
Preis/Termin:	Ca. € 159,-/erhältlich
Webseite:	www.terratec.de
Preis/Leistung:	Gut

AUSSTATTUNG: 68%
EIGENSCHAFTEN: 78%
LEISTUNG: 70%
GESAMT: **71%**

„Leise und schnelle Karte zum guten Preis, jedoch ohne dynamische Übertaktung."

Logitech MX 510

Logitech stellt mit der *MX 510* für etwa 40 Euro den Nachfolger der beliebten Spielermaus *MX 500* in die Händlerregale. Auffälligste Neuerung ist das überarbeitete Design: Die Oberfläche erstrahlt nun wahlweise in Rot oder Blau und ist mit einem Holographie-Effekt versehen. Dadurch sieht das Gerät nicht nur eleganter aus, sondern aufgrund der Holo-Oberfläche sollen sich auch alle Mäuse geringfügig voneinander unterscheiden. Somit ist jede *MX 510* ein Unikat. Die Form ist wie bei der ursprünglichen Version ausgezeichnet, das Eingabegerät liegt sehr gut in der Hand. Neben den drei Standard-Tasten verfügt die Kabelmaus von Logitech über zwei Daumen-Tasten und drei weitere Extra-Tasten in der Nähe des Scrollrads, die allerdings nicht alle bequem zu erreichen sind. Der optische Sensor arbeitet wie beim Vorgänger mit einer Abtastrate von 800 dpi, die Genauigkeit hat Logitech dagegen von 4,7 auf 5,8 Megapixel pro Sekunde erhöht. So bekommt die *MX 510* auch mit schnellen Bewegungen keine Probleme und eignet sich hervorragend für Action-Spiele wie *UT 2004*.

DANIEL MÖLLENDORF

Produktname:	MX 510
Hersteller:	Logitech
Preis/Termin:	Ca. € 40,-/erhältlich
Webseite:	www.logitech.de
Preis/Leistung:	Gut

AUSSTATTUNG: 82%
EIGENSCHAFTEN: 85%
LEISTUNG: 86%
GESAMT: **86%**

„Präzise Spielermaus mit guter Ergonomie und einzigartigem Holographie-Effekt."

Lian Li PC-6077

PC-Gehäuse aus Aluminium sind leicht, gut zu kühlen und normalerweise sehr teuer. Das *PC-6077* von Lian Li bildet da keine Ausnahme. Mit sechs Kilogramm Leergewicht lässt sich das silberne Gehäuse problemlos zur nächsten LAN-Party transportieren. Für den hohen Preis von 189 Euro bietet das *PC-6077* drei vormontierte 80-Millimeter-Lüfter, von denen einer im Gehäusedeckel sitzt. Die anderen beiden befinden sich an Vorder- und Rückseite und sorgen so für einen sinnvollen Luftstrom im PC. Die Vorderseite beherbergt gut erreichbare USB-, Firewire- und Soundanschlüsse. Da die Halterungen für die Laufwerksschächte modular aufgebaut sind, können Sie bei Bedarf bis zu sechs 5,25-Zoll-Laufwerke einsetzen. Auch die Halterung für das Mainboard lässt sich leicht entfernen, wodurch Umbauten stark vereinfacht werden. Die Verarbeitung ist ausgezeichnet: Um Verletzungen zu vermeiden, sind scharfe Kanten im Gehäuse durch Plastikschienen abgedeckt; mehrere Verstrebungen sorgen für die nötige Stabilität.

DANIEL MÖLLENDORF

Produktname:	PC-6077
Hersteller:	Lian Li
Preis/Termin:	Ca. € 189,-/ erhältlich
Webseite:	www.lian-li.com
Preis/Leistung:	Befriedigend

AUSSTATTUNG: 85%
EIGENSCHAFTEN: 80%
LEISTUNG: 76%
GESAMT: **79%**

„Teurer, aber sehr gut verarbeiteter Aluminium-Tower mit modularem Aufbau."



Fehlanzeige

Wahrheit ist in der WERBUNG wenig gefragt. Egal ob Komplettsystem, Grafikkarte oder Mainboard, selbst mangelhafte Produkte mutieren schnell zu absoluten Top-Angeboten. PC ACTION klärt auf über Maschen und Schnäppchen.

Damit das klar ist!

TWINBANKING
Zweikanal-Speicherbetrieb aktueller Chipsätze für Athlon und Pentium; verdoppelt die theoretische Speicherbandbreite.

FRONTSIDE-BUS (FSB)
Datenweg zwischen Prozessor und Speichercontroller (meist in der Northbridge).

DDR400-SDRAM
DDR-SDRAM ist der aktuelle Speicher-Standard für AMD- und Intel-Prozessoren. DDR400 hat eine Taktrate von 200 MHz und einen Datentransferrate von 3,2 GByte/s.

GIGABIT-LAN
Ermöglicht eine Bandbreite von theoretisch 125 MByte/s. In der Praxis werden etwa 80 MByte erreicht.

Geiz ist geil, das ist klar. Doch bei einem Blick in die aktuellen Multimedia-Prospekte von Computer- und Elektroketten wird schnell klar, dass auch am falschen Ende gespart werden kann. Die werbetreibende Industrie bedient sich teilweise perfider Methoden, um ein schwächelndes Produkt auf Weltklasse-Niveau zu heben. Dabei wird vor allem mit der Masche „größer ist besser" operiert. Sind 256 Megabyte Speicher bei einer Grafikkarte wirklich besser als 128 Megabyte? Und sind nicht „echte 2,8 GHz" viel schneller als ein 2800+ mit 2,08 GHz? Klare Antwort: Nein! Klingt aber schöner, oder? Ebenfalls beliebt ist der Trick, einen Produktnachteil als Vorzug herauszustellen. Frei nach dem englischen Motto „It's not a bug, it's a feature". Da wird schnell ein „freier AGP-Slot" bei einem PC-Komplettsystem beworben, anstatt auf die für Spieler absolut ungeeignete Onboard-Grafikkarte des PCs hinzuweisen. Die folgenden Absätze zu den wichtigsten Produktgruppen sollen Sie für Sparkonzepte der Hersteller sensibilisieren, damit Sie auch nach dem Kauf lange Freude an Ihrer Hardware haben.

PC-KOMPLETTSYSTEME

PC-Systeme kämpfen in der Königsklasse der Werbelügen um Käufer, da der Hersteller hier die Möglichkeit hat, einige Komponenten prominent anzupreisen, bei anderen aber kräftig sparen kann. So finden Sie beispielsweise in fast keiner PC-Werbung Angaben zum verbauten Mainboard, obwohl dies eine der wichtigsten Systemteile jedes Computers ist. Auch der verwendete Chipsatz wird nur selten genannt. Bei AMD-Systemen sollte die Platine mit einem Nforce2-Ultra-400-Chipsatz oder mindestens einem VIA KT600 ausgestattet sein. Bei Intel wählen Sie zwischen i865PE, i875P, PT880 oder 655FX/TX – alles andere kommt nicht in die Tüte! Des Weiteren sollten Sie sich vor dem Kauf informieren, wie viele freie PCI-Steckplätze und Laufwerksschächte zur Verfügung stehen, wenn Sie das System noch erweitern wollen. Der Prozessor wird gerne als Intel-CPU mit echten 2,8 GHz beworben. Vorsicht! Eine Intel-CPU kann auch ein langsamer Celeron sein und echte 2,8 GHz sagen nichts über die tatsächliche Leistung aus! Beim Speicher sollten zwei Module für die Twinbanking-Funktion aktueller Chipsätze verbaut sein. 512 Megabyte Arbeitsspeicher sind für Spieler ausreichend, ein Gigabyte RAM ist empfehlenswert. Achten Sie darauf, dass der Speicher über eine aktuelle Taktung verfügt, DDR400-Module sollten es heutzutage schon sein. Mehr zu diesem Thema lesen Sie im Absatz „Infrastruktur". Behalten Sie bei Grafikkarten im Hinterkopf, dass die im Prospekt beworbene „DirectX-9-Grafik" auch für eine lahme Geforce FX 5200 stehen kann. Von Onboard-Grafik mit klangvollen Fantasienamen wie „Intel Extreme Graphics" lassen Spieler grundsätzlich die Finger. Auf der Laufwerksseite sind DVD-Brenner mittlerweile Standard. Vergewissern Sie sich, dass ein Multiformat-Brenner integriert ist, der sowohl DVD(+)- als auch DVD(-)-Rohlinge brennen kann. Eine stark unterschätzte Komponente ist nach wie vor das Netzteil. Hier sind mindestens 350 Watt gefordert! Noch einen Tipp aus der Redaktion: Für ein gut ausgestattetes Komplettsystem zahlen Sie etwa 1.000 Euro. Unter Umständen müssen Sie noch 200 Euro für eine bessere Grafikkarte einkalkulieren. Systeme für 500 Euro und weniger sind höchstens als Büro- oder Zweitrechner geeignet, der Hersteller muss zu Gunsten des Preises hier zu viele Kompromisse eingehen.

GRAFIKKARTEN

Grafikkarten-Käufer werden seit jeher mit einer stetig wachsenden Zahl von Produktnamen und Kürzeln konfrontiert, die die tatsächliche Leistung einer Grafikkarte schlichtweg verschleiern. So ist eine Geforce FX 5200 nicht der Nachfolger der beliebten Geforce4 Ti-4200, sondern leistungstechnisch in der Geforce4-MX-Klasse anzusiedeln. Das Kürzel „SE", das von vielen Käufern als „Second Edition" (wie bei Software) interpretiert wird, steht bei Ati-Grafikkarten für die abgespeckten Versionen. „SE"-Platinen verfügen gegenüber den Referenzkarten nur über eine halbierte Speicheranbindung. Richtig kompliziert wird es bei den „XT"-Karten. Das Kürzel steht bei Nvidia für abgespeckte Versionen der Platinen, bei Ati

werden hingegen die Top-Boards wie die Radeon 9800 XT so bezeichnet. Des Weiteren bietet Nvidia langsame „LE"-Platinen an, die im Preis-Leistungs-Test nicht überzeugen können – Finger weg! Leser, die aufmerksam den Komplett-PC-Markt verfolgen, werden sicher auch schon auf „XL"-Karten von Ati gestoßen sein. So verfügte das aktuelle Aldi-System über eine Radeon 9800 XL, hinter der sich in diesem Falle eine modifizierte Radeon 9800 Pro verbirgt. Der Chiptakt von 350 MHz liegt 30 MHz unter dem Referenz-Takt einer 9800 Pro. Der Speicher (128 MB DDR-RAM, mit 256-Bit-Anbindung) ist mit 310 MHz getaktet und liegt damit ebenfalls 30 MHz unter dem Ati-Standard. Grundsätzlich heißt es bei neuen Bezeichnungen Obacht geben, denn nicht alle für Systemintegratoren konzipierten Karten haben noch so gute Leistungsdaten. Doch wie viel Videospeicher braucht der Spieler? Die 256-Megabyte-Platinen sind in den meisten Fällen überteuert und teilweise sogar langsamer als die 128-MByte-Varianten! Eine schwache Karte wie die Radeon 9600 kostet mit 256 MByte satte 140 Euro. Für 30 Euro mehr bekommen Sie eine Radeon 9600 XT mit 128 MByte, die bis zu 40 Prozent schneller ist.

INFRASTRUKTUR

Dass es sich bei dem berühmten Intel-Prozessor mit 2,8 GHz auch um einen Celeron handeln kann, erwähnten wir bereits. Zudem bringt die Aussage „echte GHz" für den Käufer wenig: Ein Athlon XP 2800+ läuft zwar mit einer geringeren Taktrate (2,083 GHz), ist aber einem Pentium 4 2,8 GHz von der Leistung her ebenbürtig. Aber auch bei AMD können Sie in die Falle tappen: So gibt es den Athlon XP 3000+ mit 333 MHz und 400 MHz Frontside-Bus. Entscheiden Sie sich hier für den höheren FSB. Achten Sie beim Mainboard-Kauf nicht nur auf den Chipsatz. Auch die Version der Platine, die über die Ausstattungsmerkmale entscheidet, ist elementar. Prüfen Sie, ob alle für Sie wichtigen Voraussetzungen, wie genügend PCI-Steckplätze, Gigabit-LAN oder Serial ATA, vorhanden sind. Arbeitsspeicher ist auch so ein sensibles Thema. Hier geben die Hersteller meistens nur an, dass es sich um DDR-SDRAM handelt. Angaben über Taktung und die Speicherlatenz bleiben im Dunkeln. Achten Sie darauf, dass Sie beim Kauf immer auf Markenhersteller wie beispielsweise Corsair, Twinmos, Kingston, Samsung oder Infineon setzen. No-Name-Module sind oft mangelhaft. Zudem sollte der Speicher mindestens mit 200 MHz getaktet sein (DDR400) sowie eine Speicherlatenz von CL 2,5 oder besser erfüllen.

FAZIT

Informieren Sie sich weiter über das Produkt Ihrer Begierde! Die Verbraucherportale www.ciao.-com und www.dooyoo.de verfügen über Testberichte fast aller gängigen Computer- und Zubehör-Produkte, die von Verbrauchern getestet worden sind. Alternativ bietet sich auch der Weg zu einer Verbraucherzentrale an. Hier bekommen Sie von einem Fachmitarbeiter kompetente Beratung, allerdings ist für dieses individuelle Gespräch ein finanzieller Obolus fällig. Haben Sie sich für ein bestimmtes Produkt entschieden, hilft ein Blick in die so genannten Preissuchmaschinen, um den günstigsten Händler zu ermitteln. Die Webseiten www.geizhals.at/de und www.preistrend.de sind gute Anlaufstellen. Alternativ empfehlen wir www.preispiraten.de. Hier werden neben den normalen Händlern auch Ebay-Auktionen zu dem gewünschten Produkt aufgelistet. Was kann Otto Normalspieler tun, um nicht in die Werbefalle zu tappen? In erster Linie kritisch sein. Nehmen Sie nicht jede Werbeaussage hin, sondern überprüfen Sie das Angebot. Wenn Sie eine Investition planen, bestimmen Sie zunächst, welche Ausstattungsmerkmale für Sie wichtig sind. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um eine Grafikkarte, einen ganzen Rechner oder „nur" einen Speicherriegel handelt. Sichten Sie den Markt in aller Ruhe. Die vermeintlichen Schnäppchen-Angebote, die aus taktischen Gründen nur für begrenzte Zeit und in begrenzter Stückzahl erhältlich sind, kommen immer wieder. Hier gilt die alte Grundregel: Je länger Sie mit der Investition warten, desto mehr Hardware bekommen Sie für Ihr Geld.

FRANK MISCHKOWSKI



Keine reale Anzeige, abgebildete Produkte sind rein symbolisch

Checkliste

- 128 MByte reichen, 256 MByte bringen aktuell keinen Vorteil.
- Achten Sie bei Taktangaben auf den Unterschied zwischen „DDR" und Effektivwert.
- XT-Karten von Nvidia und SE-Karten von Ati sind kastrierte Versionen der Originalchipsätze.
- LE-Karten sind generell langsamer.
- AGP 8X hat kaum einen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber AGP 4X.



INTEL PENTIUM CPU MIT ECHTEN 2,8 GHz!

SUPER HIGH-END-RAM BIS 550 MHz!

TOP-MAINBOARD MIT NVIDIA GEFORCE-GRAFIK INKL. 6 SATA ANSCHLÜSSE

Keine reale Anzeige, abgebildete Produkte sind rein symbolisch

Checkliste

- „Intel-Prozessor" kann auch ein Celeron sein.
- Prozessoren mit gleicher Bezeichnung können sich beim FSB unterscheiden.
- Dasselbe Mainboard gibt es oft in unterschiedlich teuren Versionen.
- Achten Sie bei Speicher auf Markenware und die so genannten CAS-Latenzen.



Keine reale Anzeige, abgebildete Produkte sind rein symbolisch

Checkliste

- Prüfen Sie das Mainboard, den Chipsatz und die Speicherbestückung.
- Onboard-Grafik ist nicht zum Spielen geeignet.
- Besitzt das Netzteil genügend Leistungsreserven?
- Prüfen Sie das Softwarepaket, um Folgekosten zu sparen.



»Grafickkartenorgie.«

Oh, mein Schrott!

Damit das klar ist!

KANTENGLÄTTUNG

Auch Anti-Aliasing; reduziert den Treppen-Effekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm

ANISOTROPER FILTER

Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelböden oder Wände) auch aus größerer Entfernung scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung

SPEICHERINTERFACE

Bindet den Speicher an den Grafikchip an. Ein hoher Wert sorgt für eine schnellere Bildwiederholfrequenz, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

CHIP-ARCHITEKTUR

Besitzt ein Grafikchip acht Pixel-Pipelines, kann er pro Taktzyklus acht Pixel berechnen. Bei einem Chiptakt von 300 MHz sind dies 300 Millionen mal acht Pixel pro Sekunde. Ein Grafikprozessor mit acht Pipelines ist somit schneller als eine Version mit vier Pixel-Berechnungen pro Taktzyklus. Die Angabe „2 Texel" (Texture-Element) bedeutet, dass auf jeden Pixel in einem Taktzyklus zwei Texturschichten aufgetragen werden können.

SHADER

Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.

138 Grafikchips, 49 Karten-Hersteller und 0 Durchblick? PC ACTION sorgt für Klarheit und verrät Ihnen, mit welcher 3D-Platine Sie optimal spielen und was auf den Müll gehört.

Es gibt zahllose neue Grafikchips, die sich nur in winzigen Details unterscheiden. LE-, SE-, Pro-, Ultra- und XT-Varianten, die je nach Hersteller eine eigene Bedeutung haben, und Nachfolge-Modelle, die langsamer als das Vorgänger-Produkt sind: Noch nie war der Grafik-Markt so undurchsichtig wie heute. Damit Sie sich nicht für einen hoffnungslos überteuerten 3D-Beschleuniger verschulden oder an der Spieleleistung eines vermeintlichen Schnäppchens verzweifeln, erklären wir, worauf es bei aktuellen Top-Spielen wirklich ankommt und welche Grafikkarten das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bieten.

KELLERDUELL

DirectX-9-Unterstützung und bis zu 256 MByte Grafikspeicher für weniger als 150 Euro? Auf dem Papier lesen sich die Eckdaten von Nvidias Einsteiger-Reihe verlockend. Bei der Spieleleistung fallen alle Varianten von Geforce FX 5200 und FX 5600 allerdings gnadenlos durch. Besonders die FX 5200 krankt an geringen Taktraten und ist bestenfalls für 2D-Spiele brauchbar. Bei der Geforce FX 5500, die bereits in Korea und den USA verkauft wird und voraussichtlich bald in Deutschland erhältlich ist, handelt es sich um eine FX 5200 mit höherem Chiptakt. Die Geforce FX 5200 Ultra lässt den Neuling dank schnellerem Speicher hinter sich, für aktuelle Spiele reicht die Billig-Karte trotzdem nicht. Bei der FX-5600-Serie sieht es nicht besser aus: Die Geforce FX 5600 ist kaum schneller als die FX 5200 Ultra, die Ultra-Variante verliert gegen die günstigere FX 5700. Ein trügerisches Angebot sind die 5600er-Platinen mit 256 MByte Speicher: Diese verfügen über einen deutlich niedrigeren Speichertakt als die 128-MByte-Modelle und sind somit

NVIDIA-GRAFIKCHIPS IM DETAIL-VERGLEICH

Grafikchip	FX 5200*	FX 5200 Ultra	FX 5600 XT*	FX 5600*	FX 5600 Ultra	FX 5700*	FX 5700 Ultra	FX 5900 XT	FX 5900*	FX 5900 Ultra	FX 5950 Ultra
Codename	NV34	NV34	NV31	NV31	NV31	NV36	NV36	NV35	NV35	NV35	NV38
Kartenpreise	Ca. € 65	Ca. € 130	Ca. € 100	Ca. € 140	Ca. € 160	Ca. € 140	Ca. € 180	Ca. € 180	Ca. € 230	Ca. € 360	Ca. € 400
Preis-Leistung	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Chiptakt	250 MHz	325 MHz	235 MHz	325 MHz	400 MHz	425 MHz	475 MHz	390 MHz	400 MHz	450 MHz	475 MHz
Speichertakt	200 MHz DDR	325 MHz DDR	200 MHz DDR	275 MHz DDR	400 MHz DDR	275 MHz DDR	450 MHz DDR	350 MHz DDR	425 MHz DDR	425 MHz DDR	475 MHz DDR
Speicheranbindung	64/128 Bit	128 Bit	64/128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit

*128-MByte-Variante

teurer und zugleich langsamer. Mit dem XT-Anhängsel betitelt Nvidia im Gegensatz zu Ati nicht verbesserte, sondern langsamere Versionen. So sind vor allem die 5600-XT-Karten mit lahmem 64-Bit-Speicherinterface (Standard: 128 Bit) extrem leistungsschwach. Im Ati-Aufgebot locken besonders Radeon 9200 und Radeon 9600 mit Niedrig-Preisen. So kostet die 9600 SE lediglich 90 Euro, die 9200 SE wechselt schon für 50 Euro den Besitzer. Wer sich allerdings von den Discount-Konditionen der SE-Platinen ködern lässt, wird spätestens bei aufwendigen Action-Spielen enttäuscht. Entsprechende Karten verfügen über ein Speicherinterface von 64 Bit und versammeln sich bei unseren Benchmarks am Ende des Testfelds. Peinlich: Sogar die Radeon 9200 mit 128 Bit schlägt die 9600 SE und ist dabei noch günstiger. Radeon-9200-Karten fehlt die DirectX-9-Unterstützung komplett, einzigartig bei allen aktuellen Beschleunigern von Ati und Nvidia. Wer eine Radeon 9600 mit 256 MByte Speicher kauft, verschenkt ebenfalls Geld: Modelle mit 128 MByte sind schneller und kosten weniger.

GROSSER SPASS FÜR WENIG GELD?

Atis Top-Grafikkarte im Mittelklasse-Bereich ist die Radeon 9600 XT. Die rund 160 Euro teure 3D-Platine erreicht bei allen aktuellen Spielen eine gute Spieleleistung. Wem das noch zu teuer ist, bekommt mit dem Vorgänger Radeon 9600 Pro für etwa 20 Euro weniger eine günstige Pixelschleuder mit ordentlicher Spieleleistung. Zudem kommen bei der Radeon-9600-Familie gewöhnlich sehr leise Lüfter zum Einsatz. Für Verwirrung sorgt die Radeon 9800 SE: Nicht nur, dass die Billig-Version deutlich lahmer ist als vollwertige 9800er-Karten, es gibt sie auch in zwei Varianten: mit 128 oder 256 Bit Speicheranbindung. Zudem wurden die Pixel-Pipelines von acht auf vier reduziert. Dadurch sind 9800-SE-Modelle viel langsamer und dabei mit 180 bis 200 Euro wesentlich teurer als die Radeon 9600 XT. Nvidias Antwort auf Radeon 9600 Pro und 9600 XT ist die Geforce FX 5700 Ultra. Trotz guter Performance lohnt sich die Mittelklasse-Karte nicht: Die Geforce FX 5900 XT kostet etwa genauso viel, ist dank 256-Bit-Speicheranbindung und überlegener Chip-Architektur jedoch rund 15 Prozent schneller. Die FX 5700 ohne Ultra-Zusatz hat zwar nur eine durchschnittliche Spieleleistung, mit 140 Euro ist die Nvidia-Platine jedoch sehr günstig.

DIE VOLLE PACKUNG

Bei Nvidia fällt vor allem die Geforce FX 5900 XT mit einem hervorragenden Preis-Leistungs-Verhältnis auf. Diese besitzt die gleichen Spezifikationen wie eine Geforce FX 5900, lediglich die Taktraten wurden heruntergeschraubt. Selbst bei aufwendigen Titeln wie *Unreal Tournament 2004* oder *Max Payne 2* ist die XT-Karte sehr schnell und hat sogar noch Reserven für Kantenglättung. Auch die übrigen 5900er-Modelle unterscheiden sich lediglich durch Chip- und Speichertakt. Während die Standard-FX-5900 bereits für 230 Euro angeboten wird und somit ebenfalls für preisbewusste Spieler eine gute Wahl darstellt, lohnen sich die teureren Modelle FX 5900 Ultra und FX 5950 Ultra nur, wenn Sie bei Spielen nicht auf Kantenglättung und anisotrope Filterung verzichten wollen. Unschlagbares Ati-Schnäppchen ist die Radeon 9800 Pro mit 128 MByte. Obwohl der 3D-Beschleuniger bereits ein Jahr alt ist, gehört er weiterhin zu den schnellsten verfügbaren Spielebrettern. Selbst im Qualitätsmodus mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung braucht sich die 9800 Pro nicht hinter aktuellen Karten zu verstecken. Durch den günstigen Preis von 210 Euro verdient die Ati-Karte unsere uneingeschränkte Empfehlung. Die Radeon 9800 Pro mit 256 MByte Grafikspeicher ist mehr als 100 Euro teurer und nicht schneller – Finger weg! Derzeit ist die Radeon 9800 XT zwar die leistungsstärkste Ati-Karte, der Preis ist mit 420 Euro jedoch sehr hoch. Zum Vergleich: Die Radeon 9800 Pro mit 128 MByte kostet die Hälfte und ist nur etwa sieben Prozent schneller.

FAZIT

Wer eine gute Spieleleistung will, muss mindestens 160 Euro investieren. Für diesen Preis bekommen Sie eine Radeon 9600 XT, die für alle aktuellen Spiele geeignet ist. Spar-Platinen für weniger als 100 Euro wie Radeon 9600 SE, 9200 SE oder Geforce FX 5600 XT sind eindeutig zu langsam. Für gehobene Ansprüche reichen die Geforce FX 5900 XT (etwa 180 Euro) und die Radeon 9800 Pro mit 128 MByte Speicher (etwa 210 Euro). Mit der Geforce 6800 hat Nvidia soeben die nächste Grafikkarten-Generation geboren – Ati wird voraussichtlich im nächsten Monat zurückschlagen. Alle älteren 3D-Platinen fallen dadurch in den nächsten Wochen weiter im Preis. Einen Test von Nvidias neuem Spitzen-Modell lesen Sie ab Seite 160. DANIEL MÖLLENDORF

TEMPO-KONTROLLE



Settings: 2x Kantenglättung, 4:1 anisotrope Filterung, Athlon XP 3000+, 512 MByte, Win XP Pro

Fazit: Die 9800 XT ist etwas schneller als die 5950 Ultra, viel Leistung fürs Geld bieten 9800 Pro (128 MByte) und 5900 XT, die 9200 SE und die 9600 SE sind extrem langsam.

ATI-GRAFIKCHIPS IM DETAIL-VERGLEICH

Grafikchip	9200 SE	9200*	9600 SE	9600*	9600 Pro*	9600 XT*	9700	9700 Pro	9800	9800 Pro*	9800 XT
Codename	RV280	RV280	RV350	RV350	RV350	RV360	R300	R300	R350	R350	R360
Kartenpreise	Ca. € 50	Ca. € 70	Ca. € 90	Ca. € 100	Ca. € 140	Ca. € 160	Ca. € 180	Ca. € 200	Ca. € 210	Ca. € 210	Ca. € 420
Preis-Leistung	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Gut	Sehr gut	Ausreichend
Chiptakt	200 MHz	250 MHz	325 MHz	325 MHz	400 MHz	500 MHz	275 MHz	325 MHz	325 MHz	380 MHz	412 MHz
Speichertakt	166 MHz DDR	200 MHz DDR	180 MHz DDR	200 MHz DDR	300 MHz DDR	300 MHz DDR	270 MHz DDR	310 MHz DDR	290 MHz DDR	340 MHz DDR	365 MHz DDR
Speicheranbindung	64 Bit	128 Bit	64 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit

*128-MByte-Variante

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

Die besten Grafikkarten bis 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
9800 SE AiW Enhanced	Radeon-Shop	Radeon 9800 SE	€ 235,-	128 DDR [3,3 ns]	378 MHz/297 MHz DDR	88
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	Radeon 9800 Pro	€ 219,-	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	86
FX 5900 XT VTD128	MSI	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	86
FX5900XTV	Albatron	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	84
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	Geforce FX 5900 XT	€ 169,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	84
Verto FX 5900 XT	PNY	Geforce FX 5900 XT	€ 189,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	82
SP8835XT-DT	Sparkle	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/370 MHz DDR	82
GV-N59X128D	Gigabyte	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	82
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	Geforce FX 5900 XT	€ 219,-	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	82
Aeolus FX 5900 XT	Aopen	Geforce FX 5900 XT	€ 188,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	81
A9600XT/TVD/P/128MIA	Asus	Radeon 9600 XT	€ 169,-	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/300 MHz DDR	79

Grafikkarten über 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	€ 449,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	91
N5950 Ultra	MSI	Geforce FX 5950 Ultra	€ 449,-	256 DDR [2,0 ns]	475 MHz/475 MHz DDR	91
3D Prophet 9800 XT Classic	Hercules	Radeon 9800 XT	€ 439,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	91
9800 XT	CP Technology	Radeon 9800 XT	€ 439,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	90
Atlantis 9800 XT	Sapphire	Radeon 9800 XT	€ 435,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	90
Atlantis 9800 Pro U.E.	Sapphire	Radeon 9800 Pro	€ 389,-	256 DDR [2,2 ns]	380 MHz/350 MHz DDR	90
FX 5950 UV	Albatron	Geforce FX 5950 Ultra	€ 429,-	256 DDR [2,0 ns]	475 MHz/475 MHz DDR	90
Excalibur 9800 Pro IceQ	Enmic/HIS	Radeon 9800 Pro	€ 299,-	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	90
9800 XT	Creative	Radeon 9800 XT	€ 465,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	90
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	€ 349,-	256 DDR [2,2 ns]	380 MHz/350 MHz DDR	88



Der Einsteiger-PC

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

€ 677,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 70,-
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 6,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 66,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 256 MByte, CL3*	€ 40,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600, 128 MByte	€ 81,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 30,-
Festplatte	Excel Store ESJ680 (80 GByte)	€ 54,-
Netzteil	Intertech 350 Watt	Im Gehäuse verbaut
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 65,-
Pauschale		€ 265,-

Der Preistipp-PC

€ 1.006,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 103,-
Kühler	Thermalright ALX-800 Ultra blue	€ 39,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 92,-
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 72,-
Grafikkarte	Leadtek Geforce FX 5900 XT, 128 MByte	€ 163,-
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 46,-
Festplatte	Seagate ST3200822A (200 GByte)	€ 146,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 34,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 46,-
Pauschale		€ 265,-

Der High-End-PC

€ 2.595,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-53	€ 750,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 24,-
Hauptplatine	Gigabyte K8NNXP-940 (Nforce3 150 Pro, Sockel 940)	€ 195,-
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte CMX512RE-3200LL, DDR400, CL2	€ 313,-
Grafikkarte	MSI Geforce FX 5950 Ultra, 256 MByte	€ 425,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 199,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 220,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 75,-
Gehäuse	Thermaltake Lanfire VM2000A	€ 129,-
Pauschale		€ 265,-

Mainboards Sockel 754 (Athlon 64)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
K8TNeo-FIS2R	MSI	€ 135,-	AGP 8X/5/4xSATA150	K8T800	90
K8TNeo-FSR	MSI	€ 105,-	AGP 8X/5/2xSATA150	K8T800	88
AK89 Max	Aopen	€ 160,-	AGP 8X/5/4xSATA150	Nforce3 150	88
K8V Deluxe	Asus	€ 140,-	AGP 8X/5/4xSATA150	K8T800	88
K8VNXP	Gigabyte	€ 160,-	AGP 8X/5/2xSATA150	K8T800	88

Mainboards Sockel 478 (Pentium 4)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
IC7-Max3	Abit	€ 190,-	AGP 8X/5/6xSATA150	Intel i875P	90
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 184,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i875P	88
IC7	Abit	€ 125,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i875P	86
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 100,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i865PE	84
P4P800 Deluxe	Asus	€ 120,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i865PE	84

Mainboards Sockel A (Athlon XP)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 115,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	86
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 90,-	AGP 8X/5/2xSATA150	KT600	84
AK79D-400 Max	Aopen	€ 130,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	84
Lanparty NFII Ultra	DFI	€ 170,-	AGP 8X/5/1xSATA150	Nforce2 Ultra 400	84
KT6V Delta-FSR	MSI	€ 65,-	AGP 8X/5/2xSATA150	KT600	82

Monitore (4 CRT/4 TFT)

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	CRT: HORIZ.-FREQUENZ/ TFT: REAKTIONSZEIT	WERTUNG
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17 CRT	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	84
7Klr+	AOC	17 CRT	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	82
Syncmaster 959NF	Samsung	19 CRT	€ 399,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	90
109B40	Philips	19 CRT	€ 249,-	D-Sub	30-97 kHz	88
Prolite E431S	Iiyama	17 TFT	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	84
FP767-12	Benq	17 TFT	€ 499,-	D-Sub	23 ms	84
Scaleoview S19-1	Fujitsu / Siemens	19 TFT	€ 699,-	DVI-I	42 ms	82
AS4821DTBK	Iiyama	19 TFT	€ 899,-	2x DVI-I	45 ms	82

Soundkarten

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SOUNDCHIP	AUSSTATTUNG	WERTUNG
SB Audigy ZS Platinum Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	91
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 229,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	82
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 89,-	CMI 8738/PCI-6ch-LX	3x Line-Out, 1x MIDI	77

Lautsprechersysteme

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SATELLITEN/SUBWOOFER	LEISTUNG RMS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 379,-	5+1	450 Watt	93
Promedia 4.1	Klipsch	€ 306,-	4+1	400 Watt	93
Megaworks THX 5.1 550	Creative	€ 329,-	5+1	500 Watt	91
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	86
Inspire T7700	Creative	€ 119,-	7+1	92 Watt	84
Z-3	Logitech	€ 99,-	2+1	40 Watt	82
I-Trigue L-3500	Creative	€ 119,-	2+1	48 Watt	82
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	82

Mäuse

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	AUFLÖSUNG	WERTUNG
MX700	Logitech	€ 59,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	95
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 49,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	93
MX510	Logitech	€ 49,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90
Cordless Click! Plus Optical Mouse	Logitech	€ 39,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90
MX500	Logitech	€ 37,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90

Tastaturen

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SONDERTASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Office Keyboard	Microsoft	€ 29,-	23 + Scrollrad	PS/2, USB	86
Power Office Keyboard XP	Typhoon	€ 19,-	33 + Steuerkreuz	PS/2, USB	84
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	84
Slim Illuminated Keyboard	Keysonic	€ 39,-	Beleuchtungsschalter	PS/2, USB	77
My Office Keyboard für XP	Keysonic	€ 15,-	52 + Steuerkreuz	PS/2	75

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen noch nicht unsere geniale Homepage? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, dem 5. Mai, ab 16:30 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch bequem unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum" bei „Lesercharts".

Tipps & Tricks

Es ist doch immer wieder dasselbe. Da nimmt man sich ein Wochenende frei und schickt sogar die Freundin zur Oma, um sein neues Lieblingsspiel ungestört durchzuzocken, und dann das: Man steckt fest und kommt an einer Stelle einfach nicht mehr weiter. Klasse, was? Aber nicht verzagen, PC ACTION fragen! Beziehungsweise einen Blick auf unsere Homepage werfen. Dort halten wir für Sie ein riesiges Archiv brandaktueller und älterer Lösungshilfen sowie nützlicher Kurztipps und Cheats zu nahezu allen Spielen bereit.



Steckbriefe



Mal ehrlich, interessiert es Sie nicht auch brennend, was die PCA-Schreibsklaven so in ihrer Freizeit treiben und zu welcher Musik beispielsweise unsere beiden neuen Redakteure Ralph Wollner und Marc Brehme am liebsten abtanzen? Kein Problem: In den Steckbriefen auf www.pcaction.de verraten wir Ihnen (fast) alles über uns. Doch damit nicht genug. Getreu dem Motto „Big Brother is watching you" können Sie uns dank mehrerer Webcams rund um die Uhr über die Schulter spähen. Ein Klick auf den Menüpunkt „Peepshow" genügt.

Online-Umfragen

Stellen Sie sich vor, es gäbe nur noch die Redaktion und Sie auf der Welt. Mit welchem Redaktionsmitglied würden Sie sich fortpflanzen, wenn das möglich wäre? Diese und viele weitere lustige Umfragen erwarten Sie natürlich nur auf www.pcaction.de. Wo sonst? Um an einer Umfrage teilzunehmen, benötigen Sie einen registrierten Nickname. Die Mitgliedschaft ist kostenlos und bringt jede Menge Vorteile. Beispielsweise dürfen Sie am Chat teilnehmen oder mit der Redaktion und Gleichgesinnten im Diskussionsforum quatschen.



CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 6/2004

❑ DVD ❑ CD 1 (Vollversion 1) ❑ CD 2 (Vollversion 2) ❑ CD 3 (Videos) ❑ DVD „Ab-18-Edition" Fehlerbeschreibung:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS

1&1 Internet AG 21, 22/23
Acclaim Entertainment GmbH 4
Alternate Computerversand GmbH 78/79
Bemi Computer GmbH 157
Bigben Interactive GmbH 17, 99, 180
CDV Software Entertainment AG 111
Codemasters GmbH 19, 87, 93
COMPUTEC MEDIA AG 27, 64/65, 115, 131, 132
dtp Vertrieb und Marketing GmbH 73
Eidos GmbH 10/11
Electronic Arts Deutschland GmbH 24/25, 26, 28, 29, 31, 121
Hardware Rogge 167
Jöllenbeck GmbH 41
Kinowelt Home Entertainment GmbH 43
Koch Media 179
Lahoo Computer Wiesmoor 173
Listan GmbH & Co. KG 165
Nevrax SARL 66/67
Okay Soft 103
OZ Verlag GmbH 59
Panini Verlags GmbH 35
PlanetLAN GmbH 175
SMS Online GmbH 97
TDK Electronics Europe GmbH 57
TerraTec Electronic GmbH 105/107
VPM KG 127

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

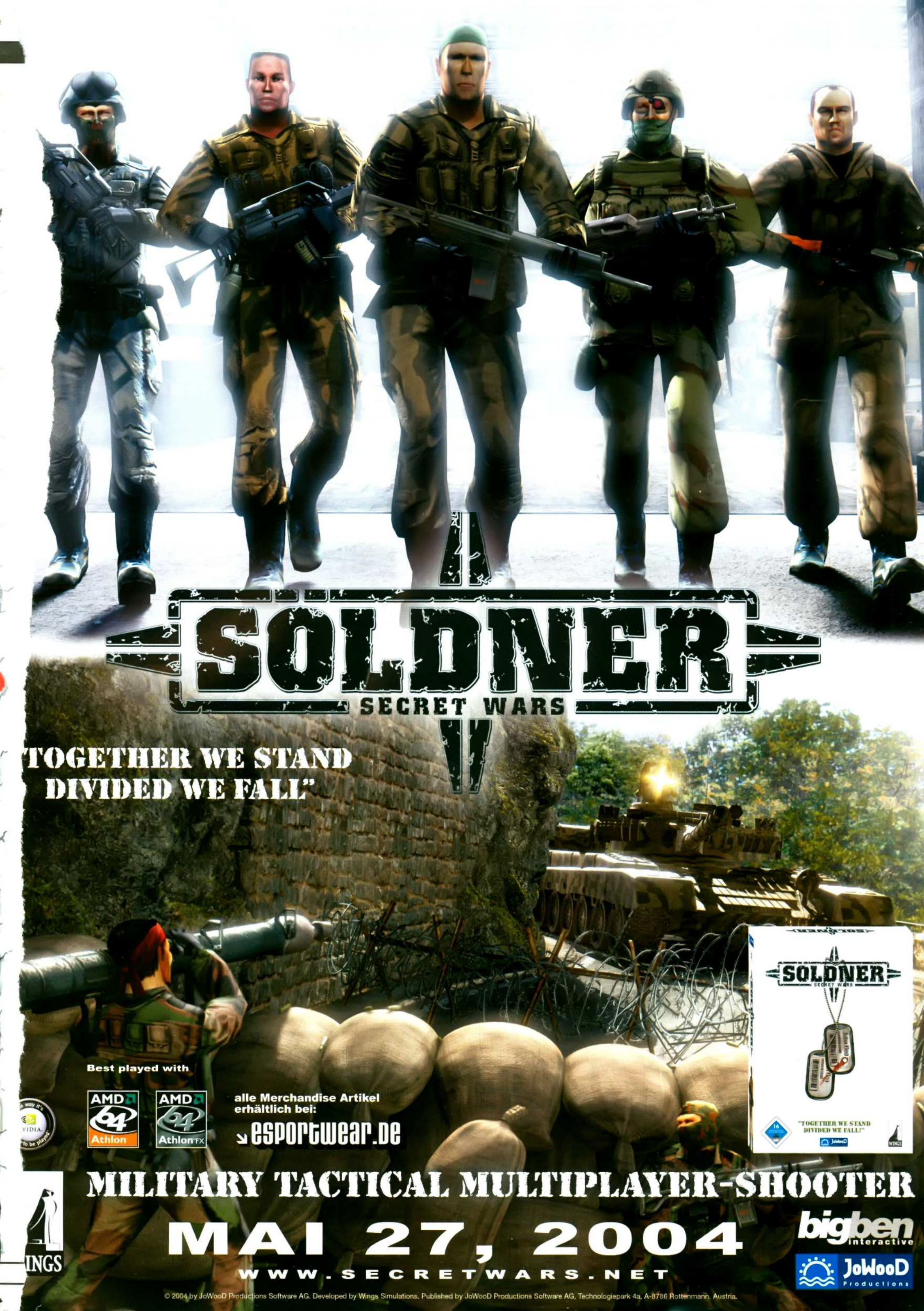
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 80 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 81 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.



SÖLDNER
SECRET WARS
"TOGETHER WE STAND
DIVIDED WE FALL"
Best played with
AMD 64 Athlon
AMD 64 Athlon FX
alle Merchandise Artikel
erhältlich bei:
esportwear.de
MILITARY TACTICAL MULTIPLAYER-SHOOTER
MAI 27, 2004
WWW.SECRETWARS.NET
bigben interactive
JoWooD Productions
© 2004 by JoWooD Productions Software AG. Developed by Wings Simulations. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.


Ingame Screenshot
selbst geplant
selbst gebaut
selbst gefahren
rat-geber.com
www.TrackMania-the-game.de
The way it's meant to be played
NVIDIA
Saitek
05/2004
Test
SPORT
"Der Überraschungs-renner des Sportjahres"
"Per Steilkurve in den Looping, dann über die Schanze ins Ziel: Langweilige Kurse haben ausgedient, denn dieser Überraschungshit macht Sie zum Streckendesigner. [...] Mit der cleveren Verzahnung von Rennen und Streckeneditor zwingt Trackmania geradezu zum Weiterspielen.
[...] Süchtig machender Rennspiel-Baukasten."
Heiko Klinge, GameStar 5/04
GameStar »für Multiplayer-Güte« Trackmania
85
GameStar Trackmania
PC CD-ROM
TrackMania
TM
NADEO
Selbst kaufen: ab 21.5. im Handel oder unter www.Softunity.com
DEEP SILVER
©2004 NADEO. Published under licensed by Deep Silver a division of KOCH Media. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners.